Incluye un CD para PlayStation con demos de: **Formula 1, Wipeout 2097,** Destruction Derby 2 y Monster Trucks

**2 SORTEOS FANTÁSTICOS:**
20 ejemplares de NBA Jam Extreme
10 paquetes con Destruction Derby 2: Juego + Camiseta + Gorra

Edición Oficial Española

# PlayStation™ Magazine

Número 2

975 Ptas.

ediciones zinco Multimedia

## Pandemonium
ARRASA CON TODO

## Formula 1 ¿Está ya en los boxes?
Psygnosis responde tus preguntas

ANÁLISIS:
- PANDEMONIUM
- FINAL DOOM
- STREET FIGHTER ALPHA 2
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- PITBALL
- SOVIET STRIKE
- ¡Y MUCHOS MÁS!

La revista PlayStation más vendida del mundo



# ¿Qué se siente cuando levantas a 20.000 personas de sus asientos con una sola mano?

¡PROGRAMA EN 3D TOTALMENTE NUEVO!

¡CARACTERISTICAS DE LOS JUGADORES BASADAS EN LAS ESTADISTICAS REALES DE MAS DE 170 ESTRELLAS DE LA NBA!

¡MATES QUE NUNCA HABRIAS PODIDO IMAGINAR!

Para Shawn Kemp, ese es un sentimiento habitual. Para tí, una experiencia que podrás intentar con NBA JAM EXTREME.

Con este producto, el baloncesto se convierte en realismo acelerado. Un viaje hacia la inconsciencia. Realismo a través de adrenalina. Todo el diseño del programa en 3D es nuevo e impresionante.

NBA JAM EXTREME

Captura de movimientos que te permite observar a superestrellas poligonales del baloncesto, cuya imagen y movimiento es increíblemente superior a lo que hayas podido ver en otro juego deportivo. ¡Con un detalle gráfico que hace que los jugadores sean totalmente reconocibles! ¡Casi son reales! Atributos y características de los jugadores basados en las estadísticas reales de la NBA. Y un desarrollo de juego y jugabilidad que incluso te convertirá a ti en una estrella de la NBA.

**Parece real. Puedes sentirlo como si fuera real. ¡ES REALMENTE REAL!**








playstation™ sega saturn™ windows® 95




www.acclaimnation.com

# Editorial

Nunca te hemos pedido que dejaras por un segundo tus tratados de estética kantiana. Tampoco pretendemos jubilar tus manuales de jardinería, pero sí te agradeceremos que te tomes un respiro para leer *PlayStation Magazine*. No aspiramos a ser los bufones de ninguna corte —aunque la portada de este número parezca indicar lo contrario—, pero nos alienta saber que nuestras muchas noches en vela te alegrarán unos cuantos desayunos. Somos ¡Admítelo ya de una vez! el Catecismo del mamporro y del tiro a bocajarro. Quizás te preguntes entonces por qué en nuestras páginas no hay publicidad de prótesis y componentes ortopédicos. Vamos a revelarte la verdad, pero no lo comentes: la pasta no les llega para pagar nuestras altas tarifas.

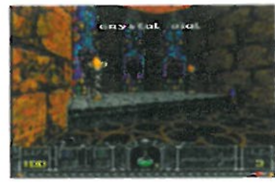
Pero tu fidelidad es lo más importante para nosotros, así que no te abandones al cultivo de los nenúfares. Formas parte de nuestro equipo.

**Sergio Arteaga,**
**Jefe de redacción**









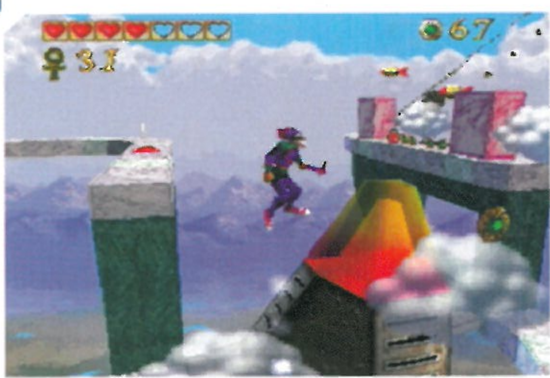










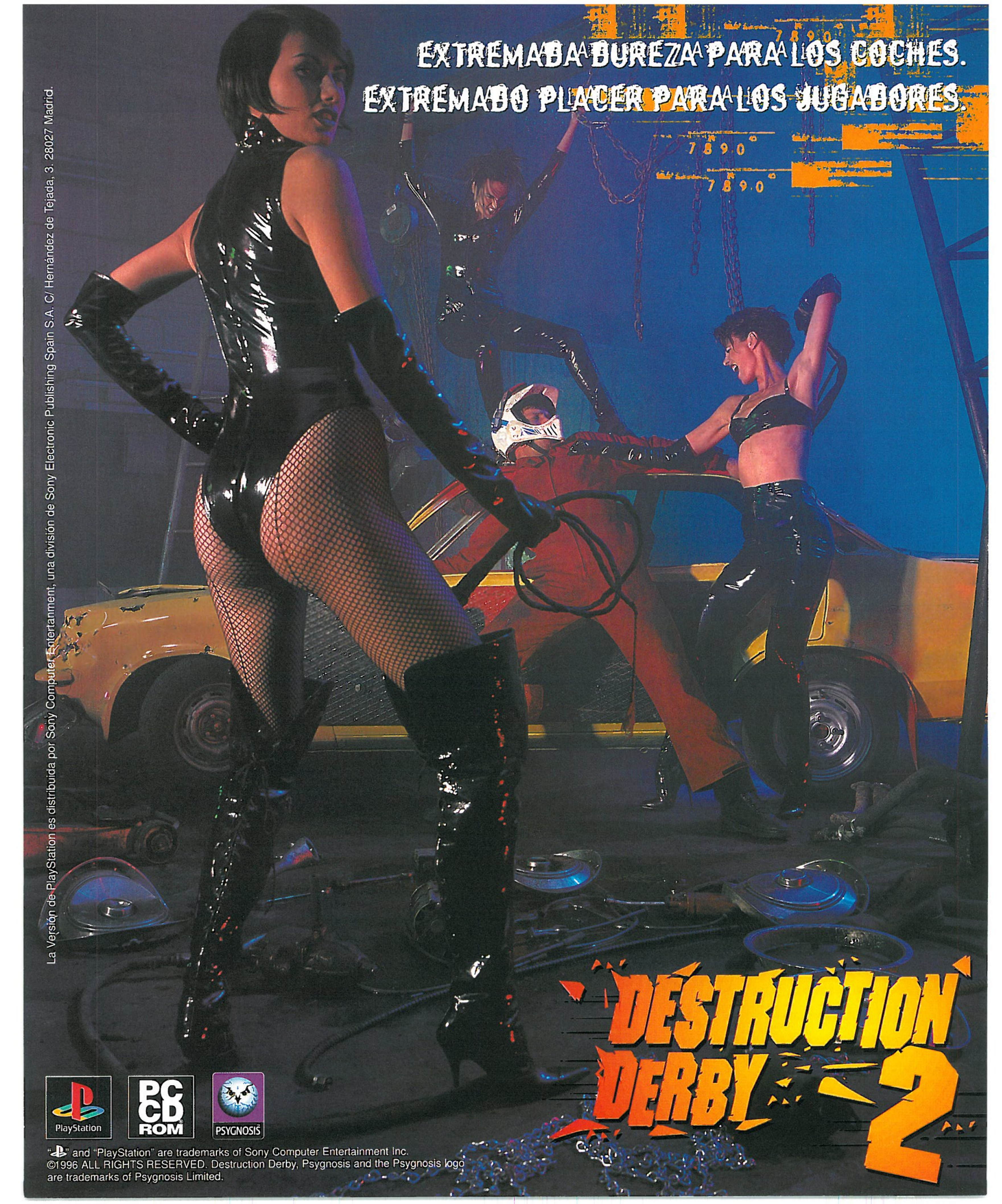











EXTREMADA DUREZA PARA LOS COCHES.
EXTREMADO PLACER PARA LOS JUGADORES.
La Versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.
DESTRUCTION DERBY 2
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1996 ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.

# PlayStation Magazine 2

# Sumario

**PlayStation Magazine 2** **Febrero 1997**

**Staff**
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Juan Trujillo**
Director técnico: **Sergio Rivero**
Jefe de redacción: **Sergio Arteaga**
Redactora: **Agnés Felis**
Coordinación editorial: **Mª Jesús Querol**

**Maquetación electrónica:**
**Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén**

**Colaboradores:**
**Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Alexis Castro, J.M. Cortacans, M. Freixa, Eugenio García, J. Giménez, Asunción Guasch, A. Marín, Beatriz Muntaner, N. B. Pérez, F. Rosés, C. Sierra, Mar Valverde, L. Ventosa. Corrección: Carmen Arias**

**Dirección Editorial**
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

**Publicidad:**
Director: **José Colino**

**Barcelona:**
**Carmen Ruiz**
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

**Madrid:**
**Elena Cabrera**
Gobelas, 15
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y marketing: **Fco. Morales**

**Filmación y Fotomecánica:**
**FEPSL**
Laforja, 23, Entlo. 1ª Barcelona
Tel: (93) 238 04 37

**Suscripciones:**
**Ediciones Zinco Multimedia**
Avda. Roma, 157 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37



**Redacción PlayStation Magazine:**
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

**Impresión:**
**Printer IGSA** Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Prited in Spain

**Distribución**
**Coedis S.A.** Avda. de Barcelona, 225 Molins de Rei, Barcelona

**DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:** CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE interior D. G. P.

**DISTRIBUCIÓN MÉXICO:**
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, nº220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91



## PrePlay



## PlayTest



## Sumario general

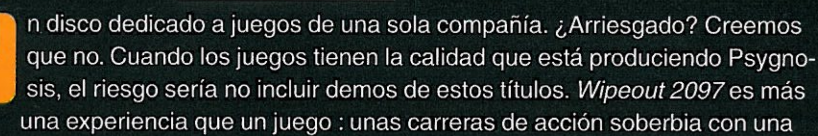









## CD de regalo de PlayStation Magazine 2

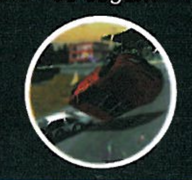


Un disco dedicado a juegos de una sola compañía. ¿Arriesgado? Creemos que no. Cuando los juegos tienen la calidad que está produciendo Psygnosis, el riesgo sería no incluir demos de estos títulos. *Wipeout 2097* es más una experiencia que un juego : unas carreras de acción soberbia con una banda sonora no menos espectacular. *Formula 1* es menos musical, pero proporciona sensaciones de alta velocidad. *Destruction Derby 2* es una secuela que representa una clara mejora con respecto a la primera parte, mientras que *Monster Trucks* lleva las carreras hacia una dirección todavía desconocida. Está claro: abróchate el cinturón de seguridad y arriésgate con nosotros.

PlayStation Magazine – En el CD


Wipeout 2097


Formula One


Destruction Derby 2


Monster Trucks

# al día

# ¡Y ahora una blanca!

## Sony presenta la PlayStation blanca

Después del clásico modelo gris y de la reciente PlayStation negra, el modelo Yaroze, aparece una nueva PlayStation de color blanco. No obstante, por el momento sólo estará presente en el mercado asiático.

La máquina será compatible con el formato MPEG, lo que permitirá la reproducción de películas CD a través de la consola, y presentará importantes mejoras en lo que a seguridad respecta, gracias a la incorporación de un chip específico para esta función. Existen dos motivos que explican el porqué de este lanzamiento localizado sólo en Asia. En primer lugar, el hecho de que las películas en CD gozan allí de una gran popularidad, por lo que las consolas que soportan MPEG han alcanzado un gran éxito de ventas. En Estados Unidos y en Europa, el vídeo es con mucha diferencia el medio más popular para la reproducción de películas y, en consecuencia, los sistemas como el CD-i no han tenido tanto éxito. La segunda razón está relacionada con los chips adicionales de seguridad que contiene la nueva máquina. Aunque aquí existe una gran preocupación por la piratería y Sony ha iniciado los pasos para erradicarla, en Asia el problema es masivo. Debido a las grandes cantidades de dinero perdidas a causa de la piratería, en Sony han decidido erradicar el problema a un nivel de hardware en lugar de apoyarse en la legislación.

**La máquina soportará el formato MPEG, permitiendo la reproducción de películas CD a través de la consola.**







**[1] Primero apareció el modelo gris estándar que todos conocemos y amamos. [2] No hace mucho tuvimos noticias de Yaroze, la PlayStation negra que podría hacernos ricos y famosos. Ahora es**

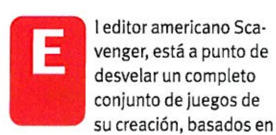
**Por el momento, la PlayStation blanca sólo aparecerá en Asia por ser más adecuada a los gustos y condiciones del mercado asiático que a los de los mercados europeo y americano. Aunque si la demanda es lo bastante grande, ¿quién sabe?**

Hasta este momento no existen planes para lanzar la PlayStation blanca fuera de Asia. No obstante, es posible que los chips de seguridad se introduzcan en las futuras PlayStation, pero nuevamente esto dependerá de hasta qué punto Sony achaque a la piratería la pérdida potencial de ingresos.

Finalmente, vale la pena mencionar la controversia aparecida en torno a las PlayStation actualizadas que se están vendiendo con nuevas unidades de disco óptico de cromo. No es más que una mejora estándar que puede alcanzar cualquier producto a medida que progresa su curva de aprendizaje y no es, como han publicado algunas revistas, un reconocimiento por parte de Sony de que la PlayStation original era defectuosa, esperamos que esto tranquilice unas cuantas conciencias.



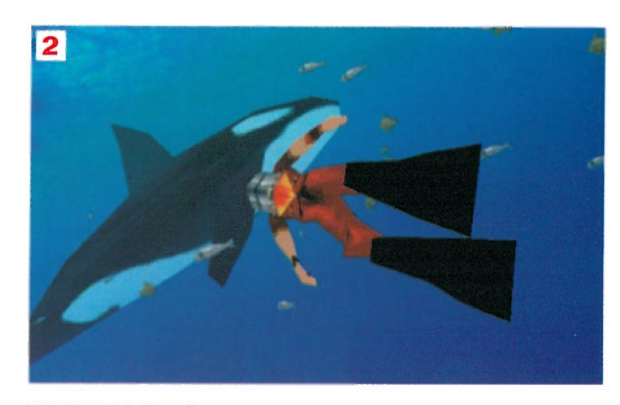
# Scavenger despierta interés
## Nuevos títulos para PlayStation



El editor americano Scavenger, está a punto de desvelar un completo conjunto de juegos de su creación, basados en lo que ellos mismos denominan «fantasías universales».

Su gran acierto consistió en ofrecer un videojuego dirigido a diversos tipos de seguidores, acomodándose a sus intereses individuales específicos. Esto no es nada nuevo y la mayor parte de los desarrolladores han creado videojuegos relacionados con algún ámbito de interés popular; lo que resulta realmente novedoso es la creación de un conjunto completo de juegos con esta base.

Scavenger ha propuesto los siguientes juegos (entre paréntesis) para los grupos de interés: Escafandrismo (*Acqua*), Batalla de Fuego (*Pyro*), Astronautas (*Gemini*), Dragones y Mazmorras (*Into the Shadows*), Arañas (*Tarantula*), Robótica (*Amok*), Paranormal (*Angel*), Speedbikes (*Scorcher*), Fetiche (*Terminus*), Policías (*Sniper*) y Piratas (*Spanish Blood*).



**[1] *Spanish Blood* es un juego basado en piratas, [2] mientras que Acua trata de escafandrismo. ¿Son éstas vuestras fantasías?**

# Dos títulos de Telstar
## *Excalibur 2555AD* y *Wreckin' Crew*

Telstar tiene previstos para marzo del 97 dos lanzamientos muy prometedores. *Excalibur 2555AD* y *Wreckin' Crew* vienen dispuestos a causar impresión. *Wreckin' Crew* es un juego de carreras en 3-D, de tipo arcade, que aporta también una opción de enlace para 16 jugadores. En él podéis poneros al volante de diversos vehículos usados, entre los que podéis encontrar hasta un viejo Chevrolet, y circular a través de diversas pistas.

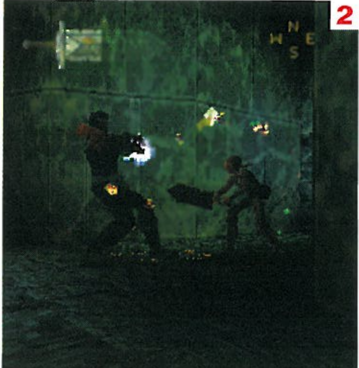
Con un contenido totalmente diferente, la otra gran novedad de Telstar es el *Excalibur 2555AD*. El juego es una aventura en la que os encontráis con hasta 80 personajes diferentes y más de 600 localizaciones mientras intentáis recuperar la legendaria espada de Excalibur. En el papel de humilde aprendiz de Merlín debéis luchar a través de un mundo de fantasía habitado por campesinos Ort, Elsyans y luchadores por la libertad (Fabian) con las pocas armas de que disponéis. Tenemos la sensación de que la idea es un poco errónea y que las leyendas arturianas como ésta deberían dejarse recluidas en el pasado, pero quiénes somos nosotros para quejarnos si de ello se extrae un buen juego.

La auténtica idea 3-D da una excelente sensación de libertad, y la interacción con los personajes aporta al juego una sensación de profundidad. Con intrigantes misterios, combates cara a cara y un discurso completo por todas partes, éste podría ser uno de los posibles competidores de *Broken Sword* durante el nuevo año.



**[1] El juego parece combinar elementos de Broken Sword y Resident Evil. [2] Puede llegar a ser un título magnífico, si lo logran. [Centro] He aquí uno de los agraciados personajes de *Wreckin'Crew*...**





**[1] En realidad *Excalibur 2555AD* no parece apropiado. [2] Seguramente la leyenda arturiana no se convertirá en una noticia de actualidad en el futuro. Nuevamente, ha durado hasta ahora.**

## GRANDES MOMENTOS EN LOS VIDEOJUEGOS

### Wipeout 2097

(Analizado en PSM 1)

Haciendo buen uso de la terrorífica arma *Quake-Disruptor* en el *Wipeout 2097*.

No podéis evitar gritar cuando alcanzáis las impresionantes velocidades que os arrancan las lágrimas de los ojos; el resto del grupo ha quedado atrás respirando los gases de vuestro escape y ya podéis catar las mieles de la victoria que pronto será vuestra. De repente, el mundo se agita, vuestras orejas sangran a causa del terrible estruendo que os envuelve y quedáis paralizados mientras vuestro rival os supera como un rayo, cacareando como si estuviera totalmente trastornado. Habéis sido alcanzados por un rayo Quake-Disruptor. Oh, pero qué a gusto os quedáis cuando, en la última vuelta, conseguís un QD para vosotros, perseguís a vuestro enemigo hasta que la línea de meta está a la vista, y entonces disparáis. Tenéis que esforzaros para enjuagar vuestras lágrimas de satisfacción cuando la recta final asciende majestuosamente ante vosotros y rebasáis como un rayo a vuestro enemigo dejándolo pasmado como un pez idiota viendo cómo ganáis la carrera. Oh sí, queridos amigos, existe un Dios.

# Desde Estados Unidos

**Como siempre, nuestro hombre nos trae las últimas informaciones acerca del mercado americano de PlayStation. Atención: ¡es posible que algunos de los juegos aquí mencionados no aparezcan jamás en España!**

Muchas de las mayores compañías americanas están acaparando equipos de desarrollo para poder crear sus propios juegos. Un ejemplo reciente es el de BMG Interactive y BLAM!, que reunió a un grupo de diseñadores que había trabajado con Crystal Dynamics, realizando posteriormente proyectos para DreamWorks y SegaSoft. Intentamos descubrir algo sobre el nuevo título sobre el que están trabajando para BMG y que piensan lanzar al mercado a finales del 97, pero sus abogados no lo permitieron. No obstante, hemos descubierto que será una aventura de acción 3-D disponible para la mayoría de las plataformas de videojuegos (incluida la PlayStation, con toda seguridad; conseguimos esta información a través de uno de los fundadores, Jay Minn: «Nuestro objetivo son los mercados Europeo y Japonés, así como los jugadores americanos. Todo nuestro personal ha crecido jugando con juegos de consola, y nos aseguramos de contratar a auténticos enamorados de los videojuegos». Minn nos comentó que su próximo título de acción/aventura 3-D para PlayStation está inspirado en el *Legend Of Zelda* de la Super Nintendo: «Es obvio que nuestra creación no es una secuela ni nada parecido, pero entramos dentro del mismo género de aventuras con un único personaje como protagonista, con gran cantidad de enigmas emplazados en los diversos escenarios y monstruos con los que luchar».



**Contra: Legacy Of War está siendo un gran éxito en los Estados Unidos y su popularidad aumentó varios enteros al llegar la Navidad, con la aparición de la pistola Justifier de Konami.**



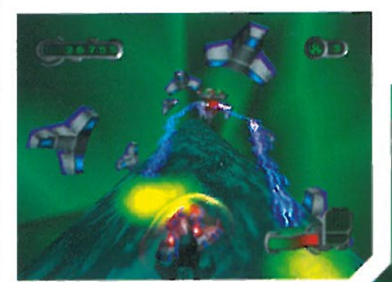


Cada sistema debe tener algún tipo de pistola. El sistema de Sega contó durante algún tiempo con un periférico específico y ahora la PlayStation cuenta con el Justifier de Konami, que tiene un aspecto mucho más espectacular aunque sigue siendo un sencillo disparador. Esto lo hace mucho más divertido de utilizar, y en un juego como *Contra: Legacy Of War*, es mucho más satisfactorio manejar un arma que un joystick.

*Resident Evil* funcionó increíblemente bien en los Estados Unidos y desde Europa nos llegan noticias de que la secuela es todavía mejor. Después de ver el juego con nuestros propios ojos no creemos que pueda decepcionar a nadie. Como ya debéis saber, *Resident Evil 2* empieza unos meses después del final de la Umbrella Corporation, la causante de todos los males en el primer juego. Y mientras la acción en *Resident Evil* tenía lugar en la mansión, en la continuación se desarrolla en un entorno mucho mayor. Esta vez, una enfermedad mortal se ha extendido entre toda la vecindad de Raccoon City y aparecen mutantes y zombis por todas partes. *Resident Evil 2* proporciona un conjunto de personajes totalmente nuevo y les hace vivir situaciones todavía más peligrosas y terroríficas que antes. Aquí estamos todos anhelando el lanzamiento de *Resident Evil 2*. *Nanotek Warriors* también nos tiene en vilo. Al igual que *Resident Evil 2*, se trata de un título de Virgin que tiene un aspecto fantástico y diferente. Mezcla la clásica acción del juego arcade con la tecnología y los gráficos 3-D actuales para proporcionar un juego explosivo de aspecto asombroso. Fue producido por Grady Hunt, quien afirma que los gráficos son «diferentes a todo lo que hayáis visto jamás en cualquier otro título sobre cualquier sistema. Su juego es similar al de *Tempest X*, *Gradius*, y *StarCastles*, con ciertas similitudes con *Galaga*».

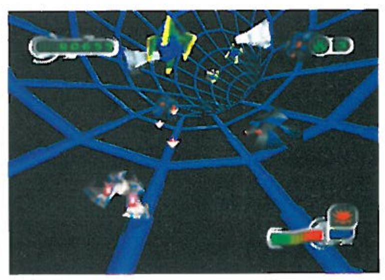


**La nueva arma Justifier de Konami es una pistola de aspecto fantástico.**



**Nanotek Warriors, de Virgin, es una mezcla de la clásica acción de juego arcade con los sofisticados gráficos 3-D actuales. Muy parecido a Tempest X, pero con una apariencia mucho mejor.**





# Desde Japón

**Más noticias desde Oriente sobre lo que va a triunfar. Atención: ¡es posible que algunos de los juegos que se mencionan a continuación no aparezcan jamás en el mercado español!**

Parece que Sony es el favorito para encabezar las listas de ventas de este invierno. De momento el 75 % de las ventas de software durante el mes de noviembre ya se debían a PlayStation. Es probable que, con la impresionante línea de productos para la campaña de Navidad, lo haya conseguido.

Está a punto de aparecer *Running High,* un juego de carreras de Rex, con un cambio algo estrafalario: el jugador no conduce un vehículo, sino que ¡son ellos los que corren! Hay cinco personajes diferentes, cada uno de ellos con cualidades físicas diferentes y, como en *ESPN Extreme Sport*, el jugador puede golpear a los competidores rivales. La acción del juego es muy interesante, los personajes están bien animados y hay unas cuantos tipos de carreras diferentes (una de ellas ubicada en tubos de cristal bajo el mar). Hay que verlo.

Namco tiene en sus manos otro posible best-seller: el frenético shoot'em up *Xevious 3D/G*. Después de su primera aparición en el mercado japonés hace unos 13 años, esta versión PlayStation, subtitulada *Perfect Collection*, reúne las cuatro adaptaciones de *Xevious* en un solo paquete ordenado. El estilo del juego seguirá siendo el mismo, con objetivos tanto en tierra como en el aire, pero *Xevious 3D/G* contará con nuevas armas (como por ejemplo un láser inteligente). Los fondos interactivos —tales como rocas cayendo— influirán en la acción del juego, y se ha mejorado la perspectiva utilizando efectos de zoom a tope. Los jefes enemigos son impresionantes, basados en gráficos poligonales, mientras que los efectos especiales son muy numerosos y elaborados a conciencia.

*Dragon Ball GT,* de Bandai, es la última secuela de la popular serie *Dragon Ball*. Publicado inicialmente en *Jump Weekly* como una novela gráfica, Bandai no tardó mucho en adoptar la idea para un juego. En él se muestra al personaje de Son Goku convertido en un niño después de un trágico incidente con unas bolas negras de cristal, y para encontrar su forma adulta tiene que atravesar el universo para encontrar, ejem..., unas bolas nuevas. Es un juego de lucha 3-D basado en poligonales, con más énfasis en el juego propiamente dicho que en la excelencia de los gráficos. Los personajes y los fondos les resultarán familiares a los entusiastas de las series *Dragon Ball Z*, manteniendo asimismo los ataques especiales tradicionales y las habilidades de vuelo. No obstante, se ha utilizado la tecnología de captura de movimiento para mejorar los movimientos de los personajes.

*Metal Gear,* de Konami, es uno de los títulos japoneses más populares, cuya primera aparición tuvo lugar para MSX-2 en Julio de 1987. Un par de años más tarde salió una secuela, *Metal Gear Solid Snake*, y a partir de ahí la idea quedó en estado de hibernación, hasta ahora. El éxito de *Metal Gear* se debió a sus escenarios dramáticos, y la adaptación para PlayStation no será diferente. El jugador puede moverse libremente en busca de enemigos sobre un entorno pseudo 3-D, pero para los veteranos de la PlayStation la calidad del entorno poligonal será decepcionante. Sin embargo, *Metal Gear* se salvará gracias a sus buenas escenas y a la magnífica y sólida acción de juego. Desde Software llegan dos nuevos títulos —*Armoured Force* y *Shadow Tower*—, cuyo lanzamiento está previsto para la próxima primavera. *Armoured Force* es un interesante juego de acción y disparos que presenta unos robots tipo Virtual-On (sean lo que sean), en el que el jugador puede construir su propio robot antes de hacerlo entrar en la batalla. Las misiones se desarrollan en diversas localizaciones —incluyendo desiertos y ciudades—, y el juego contará con un modo de enlace para una mayor participación. Por otro lado, *Shadow Tower* está en la misma línea de las series *Kings Field*, uno de los grandes éxitos de From Software. Sin embargo, el sistema de mapeado es diferente del de *Kings Field; Shadow Tower* está dotado de un ambiente más dramático, aunque la historia sigue siendo muy misteriosa. Esta vez el héroe principal lucha contra el mismo Demonio, que envía hordas de sus secuaces para intentar detenerle. Un prometedor juego de rol basado en *Dungeon*.

***Ray Storm* es el último de la serie *Ray Force* de shoot'em ups.**




Finalmente llegará también una adaptación para PlayStation de *Ray Storm*, completada con unos perfectos gráficos arcade y una acción fantástica. *Ray Storm* es el último añadido a las series *Ray Force* de shoot'em ups de Taito, pero con un conjunto de mejoras que hacen que *Ray Storm* goce de un aspecto de total modernidad. La versión para PlayStation permitirá la participación de dos jugadores, pero la longevidad del juego puede ser cuestionable, ya que consta de tan solo ocho niveles de lucha por superar. Para arcade podrían ser suficientes, pero para ser un juego de consola se queda un poco corto. Con todo, *Ray Storm* promete ser un gran éxito.

Los de Koei van a realizar una nueva aproximación desde su estrategia habitual de contribuir al género beat 'em up con *Sangoku Musou*. Es espléndido en cuanto a gráficos, utilizando la captura de movimientos para mostrar personajes que manejan grandes armas envueltos por unos fondos maravillosos, tales como resplandecientes puestas de sol o relucientes cerezos floreados a la luz de la luna. La verdad es que tiene muy buena pinta, pero como Koei están esencialmente especializados en simuladores de guerra, será interesante ver cómo se adaptan a este mercado.

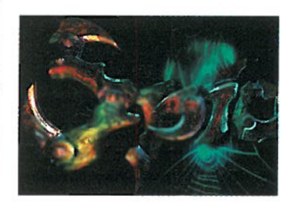
Desde Pack In Video nos llega más acción en combates aéreos con *Wing Over*. Utilizando las populares especificaiones del histórico avión, el jugador construirá un pequeño escuadrón de cuatro aviones de un conjunto de 16 para utilizar en las misiones. Contando con este equipo, habrá que seleccionar el avión más apropiado para llevar a cabo cada una de las misiones, que puede incluir combates tierra-aire o aire-aire.

Finalmente, Sony también tiene listo su propio juego a punto de ser lanzado, *Ragna Coeur*. A pesar de las similitudes con *Vandal Heart* de Konami, *Ragna Coeur* está tomando forma para ser un RPG poligonal realmente bueno, y extremadamente extenso. Cada personaje tiene sus propios parámetros físicos, que jugarán un papel fundamental durante el curso del juego. Puede que alguien se haya dado cuenta de que la aparición de *Ragna Coeur* se ha retrasado considerablemente, pero esto se debe a que Sony se ha centrado en otros proyectos internos, como *Roo Roo Kenshin* y *Koowlon's Gate*. Otro día ampliaremos las noticias sobre éstos dos...





***Crazy Chase 2* de Kemco, *Dragon Ball GT* de Bandai y *Wing Over* van a entrar este año con gran fuerza en el mercado japonés.**



**BMG Interactive** se han asociado con Boss Game Studios para su último proyecto y están dispuestos a lanzar *Spider* este mismo mes de febrero, como resultado de la colaboración.

Boss Film Studios (que no es un nombre especialmente famoso en el mundo de los videojuegos) es el brazo responsable de la animación de imagen en la corporación. Son los responsables de extravagancias visuales como *Species, True Lies, Multiplicity* y *Cliffhanger*. Con tal pedigrí de películas asombrosas, es posible que *Spider* supere de largo la última creación de BMG, *Pandemonium*, lo que sería una hazaña nada despreciable.

No obstante y según Colin Gordon, vicepresidente de Boss, las notorias imágenes no se consiguen en detrimento de la acción del juego. Según él, «la acción del juego es la base principal; unos buenos gráficos y prestaciones y una gran historia son extras importantes».

En *Spider* los jugadores deben atravesar 30 niveles en seis mundos reales 3-D, encajados en el cuerpo de una tarántula cibernética, mientras persiguen a los ladrones de su cuerpo humano original. En sus viajes se encontrarán con avispas mecánicas y otros experimentos de vida artificial. Suena fantástico, así que iros preparando para un PrePlay.

# Torneo *Tekken 2* en Terrassa

## Uno de los clubs pioneros de aficionados a los juegos de PlayStation inaguró sus andanzas con un festival de violencia en pantalla

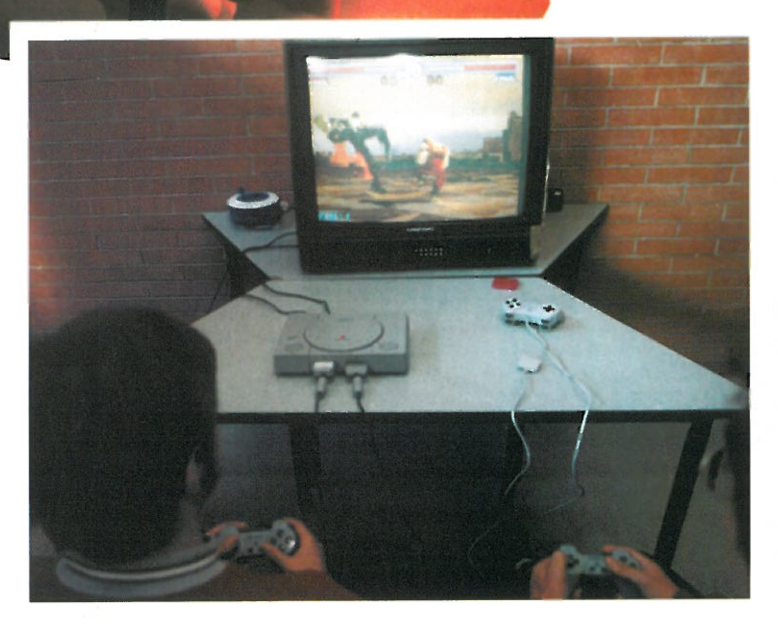
El pasado sábado 4 de enero prometía ser un día resplandeciente. El cielo amaneció despejado y exhibía ese azul diáfano y electrizante que sólo poseen las mañanas de invierno bajo el signo de un anticiclón. Pero este bello retablo muy pronto quedó empañado de sangre. El responsable de la carnicería fue el Club Otakus de la localidad barcelonesa de Terrassa que, constituido el 19 de junio de 1996, inauguraba su historial como organización criminal celebrando su primer torneo para PlayStation.

*Otaku* es un término japonés cuya traducción literal al castellano es *aficionado*, y que se utiliza para designar a los incondicionales del manga y los videojuegos. Los *otakus* se organizan en clubs de acuerdo con sus sagas mangas predilectas. Su entusiasmo llega hasta tal punto que llevan cortes de pelo e indumentaria exclusivos de sus clubs. Entre las actividades de éstos se encuentran los torneos de videojuegos, donde los otakus compiten en destreza y ferocidad al mando de consolas como la PlayStation. El Club Otakus de Terrassa pasará a la historia como un pionero, ya que es uno de los primeros clubs de *aficionados* en España. PlayStation Magazine decidió acudir al sanguinario festejo del día 4 de enero, para estudiar el fenómeno antes de que las fuerzas del orden —o quién sabe si algún escuadrón de exorcistas— decidieran adoptar alguna medida contundente contra estos transgresores de las sabias enseñanzas de Gandhi, Buda o la Madre Teresa de Calcuta.

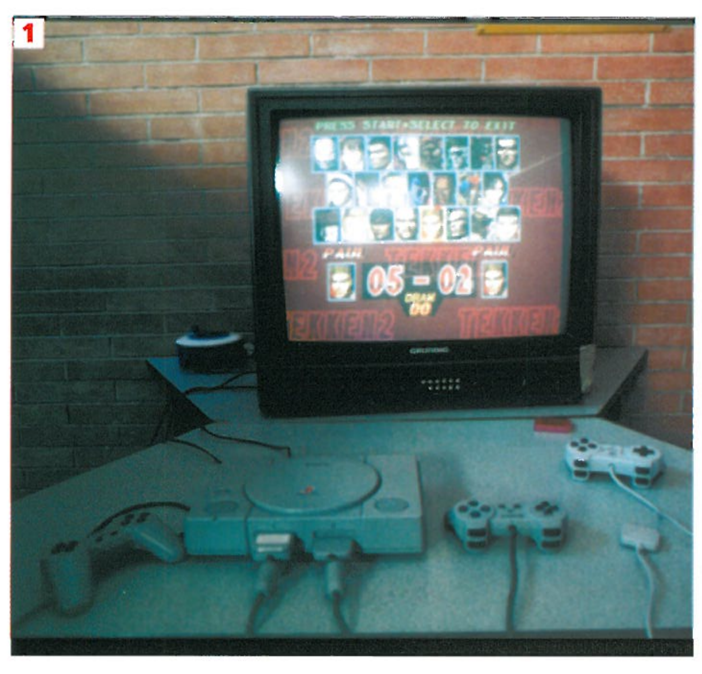
Cuando llegamos al centro cívico que el club utiliza como base de opera-



**Los participantes del torneo junto con el organizador, José (con barba, 2ª fila), el redactor de PSM Arnau Marín (extremo izquierdo) y el jefe de redacción de PSM, Sergio Arteaga (última fila, 3° por la derecha).**





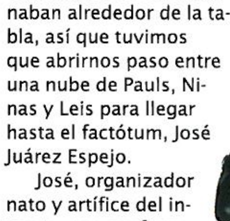






ciones –lugar de reunión, dirían los más inocentes— los *otakus* se encontraban en pleno frenesí de combate. Sobre una pantalla se podían observar los progresos de Yoshimitsu en el arte de la abertura en canal, mientras en otra, las piernas de King se comportaban como un cascanueces con la cabeza de la exótica Nina. Ese es uno de los atractivos de *Tekken 2*: convertir un espectáculo sanguinario en una de las Bellas Artes. No muy lejos de los monitores, había una pizarra con el recuento provisional de victorias y humillaciones. Los 16 *otakus* que participaban en el torneo se arremolinaban alrededor de la tabla, así que tuvimos que abrirnos paso entre una nube de Pauls, Ninas y Leis para llegar hasta el factótum, José Juárez Espejo.

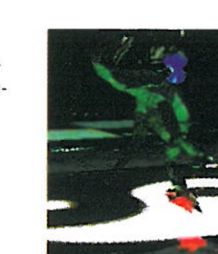
José, organizador nato y artífice del invento, nos confiesa que en el Club Otakus de Terrassa sienten debilidad por los *beat `em up* en 3-D. De ahí el reconocimiento unánime de *Tekken 2* como el príncipe del género. Sin embargo, han optado por la sangre en 2-D al elegir *Mortal Kombat 3* para su próximo torneo de PlayStation, cuya celebración coincidirá más o menos con las fiestas de carnaval. Para la ocasión, los *aficionados* de Terrasa han previsto vestirse como los personajes del juego. Fuera del género *beat `em up*, todos los *otakus* ensalzan las cualidades de la escalofriante aventura en 3-D, Resident Evil.



Los personajes de Tekken 2 preferidos por los *otakus* de Terrassa son Paul, King y Baek Doo San. Paul es considerado como el jugador más completo por la velocidad y efectividad de sus combos. King es fuerte y posee algunas de las llaves más contundentes. Baek es veloz y espectacular, y especialmente letal cuando se teletransporta. Cada *otaku* se especializa en uno o dos luchadores, cuyas combinaciones y movimientos practica hasta la extenuación.

Tras varias horas de combates, el torneo *Tekken 2* llegó a su fin. Los vencedores fueron Juan Antonio Montes, Víctor Ros, Marcos Álvarez y Roberto Nogueres, algo así como los Cuatro Jinetes del Apocalipsis para soporte digital. Cuando abandonamos la sede del centro cívico, el sol volvía a brillar en un cielo sin mácula. Ya eran las dos de la tarde, así que nos fuimos directos a un restaurante a comer... menudillos y sesos rebozados.

**[1] El cuerpo del delito.**
**[2] Juan Antonio Montes aniquiló a su adversario en la gran final.**





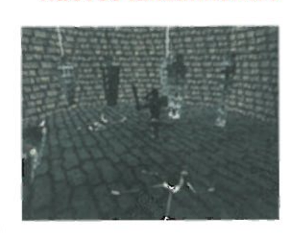







# Eidos sigue en acción

## Nuevos lanzamientos





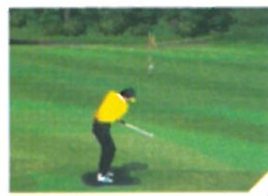
Después de su último lanzamiento, por la industria circulaba un chiste que ofrecía diversas explicaciones para que Eidos pudiera contar con un juego tan bueno como *Tomb Raider* entre sus títulos: una de dos, o se lo había encontrado en la calle o provenía de alguna otra extraña procedencia. Tras el increíble éxito de Lara Croft y sus aventuras, en adelante habrá que tomarlos muy en serio. Y tras su actual estado de protagonismo, han anunciado sus planes para los próximos lanzamientos en el 97. *Shadow Warrior* es un juego al estilo *Doom* en el que eres un Ninja, uno más de los miembros de una banda creada para resolver el estado de atropellos imperante en diversas ciudades japonesas.



También están en camino *Deathtrap Dungeon, Championship Manager 96/97, Swagman, Apache* y *Steel Legions* entre otros.

# Más deportes *Actua*

## El tenis se apunta al club





**Para el 97, más realismo deportivo con Actua.**

Después del éxito de *Actua Soccer* y el lanzamiento(por fin) de *Actua Golf*, en Gremlin están dispuestos a expandir la carpeta *Actua* con el lanzamiento de *Actua Tennis, Actua Ice Hockey* y dos nuevos títulos *Actua Soccer*.

El primero en aparecer será *Actua Soccer Club Edition*, cuyo lanzamiento está previsto para abril del 97. Es una actualización del juego original que incluye todos los últimos equipos de la Premier League inglesa. Los jugadores serán mostrados en fotos al estilo Panini y se dispondrá de unas estadísticas completas de cada uno de ellos. A finales de año aparecerá una versión totalmente actualizada del juego, cuyo título es probable que sea simplemente *Actua Soccer 2*.

La tecnología de captura de movimientos volverá a desempeñar un papel importante este verano con el lanzamiento de *Actua Tennis*. Según Gremlin, es obvio que la precisión no irá en perjuicio de la acción del juego. Y con todos los torneos esperados tanto de individuales como de dobles, los acertados comentarios y la diversidad de opciones, esto debería representar una victoria para el sentido común.

Para completar el conjunto contamos con *Actua Ice Hockey*, que aparecerá a finales de año.




# Primeros lanzamientos del 97

| | |
|---|---|
| Dragonheart: fire & steel | Acclaim |
| Magic the gathering | Acclaim |
| The crow:city of angels. | Acclaim |
| Virtual open tennis | Acclaim |
| Nanotek Warrior | Tetragon |
| Bubble Bobble 2 | East Point Software |
| Lands of Lore II | Westwood Studios |
| Megaman X3 | Capcom |
| Destruction derby 2 | SCE |
| Cool boarders | SCE |
| Jet rider | SCE |
| Monster trucks | SCE |
| Area 51 | SCE |

# PlayStation Magazine Recomendaciones



## Tomb Raider

Sí, estáis hartos de oírlo, pero realmente éste es el juego de PlayStation que tenéis que comprar si todavía no lo tenéis. Una brillante aventura para jugadores de todas las edades, que combina unos efectos visuales imponentes con un sistema de control intuitivo y muchos niveles. Nosotros seguimos jugando con él y vosotros también deberíais hacerlo.




## Victory Boxing

Es digno de su trofeo StarPlayer gracias a las valiosas batallas en que os veréis envueltos (si es que persistís en ello).

Diestro y elegante, es una razón excelente para no escribir otra vez las palabras *Tekken 2* en esta sección. Una gran alternativa a los beat'em ups de verdad.

## Pandemonium

¿Es mejor que *Crash*? Bueno, sí, creemos que sí. Es básicamente un juego de plataformas 2-D, pero su apariencia es lo bastante magnífica como para convencer de que es 3-D (a falta de unas plataformas 3-D reales, ya nos sirve). Su tratamiento visual es del todo absorbente, lo que debería influir para que ocupara una posición de privilegio en vuestra lista de juegos deseados.



## Wipeout 2097




¿Os apetece un juego de carreras para el —ya no tan nuevo— año? Pues no busquéis más. Bueno, le podéis echar una ojeada a *F1*, pero aparte de la pareja de Psygnosis, ningún otro os dejará tan satisfechos. Sonido impactante, velocidad fantástica, gráficos melosos y ... pues eso: sencillamente mucha diversión.

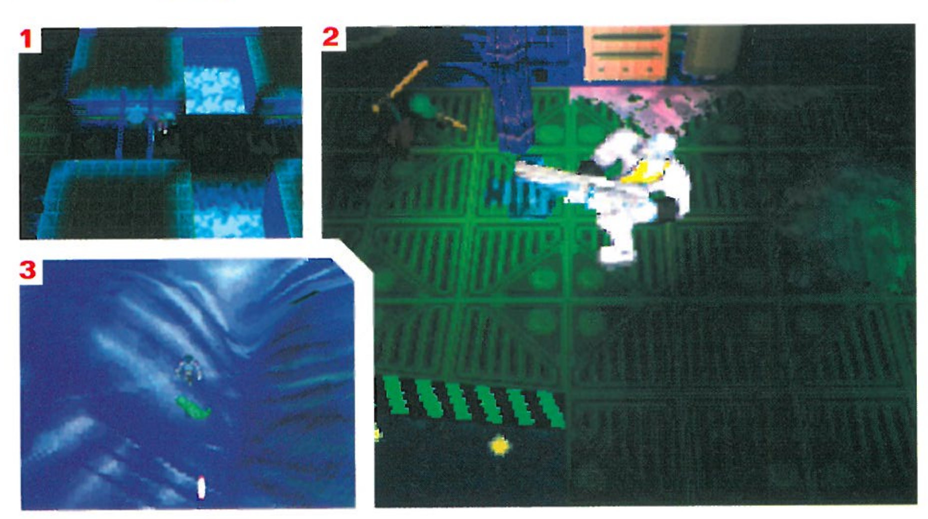



**Quizá *Loaded* fue más un triunfo de estilo que de contenido.**
**Ahora veremos si la secuela es un buen trabajo o uno más para el fichero de los delincuentes.**
**Carguemos las pistolas.**

Para los que se perdieron el fenómeno *Loaded,* dejadnos empezar con alguna información anecdótica para que tengan una idea de la bestia con la que estamos tratando. En Alemania, el juego fue prohibido por ser demasiado violento. En Gran Bretaña se aceptó, pero no de buena gana. La puntuación se quedó en un 70 u 80 % -nosotros le dimos un 7. Era bueno, pero no tanto, una explosión» fue nuestro veredicto.

En América, sin embargo, les encantó. Del cuarto de millón de copias vendidas en todo el mundo, 160.000 fueron a parar a los EE.UU., convirtiéndose así en el juego de Gremlin para PlayStation más vendido (superando incluso a *Actua Soccer*). En los EE.UU, uno de cada seis propietarios de una PlayStation lo compraron, y en revistas especializadas, como *Game Pro*, fue votado como el juego del año. Pop Will Eat Itself, el grupo responsable de la banda sonora, fue invitado para promocionar el producto y las ventas de su disco crecieron drásticamente. O sea que los yanquis tuvieron *Loaded* hasta en la sopa. Seguramente, todo esto dice más de nuestros amigos americanos que de juego en sí mismo. Pero más allá de los aspectos políticos y morales, lo importante es que si disfrutaste con la destrucción sin piedad de la vida - con los consiguientes montones de músculos y corpúsculos -, es que el juego dio en el blanco.

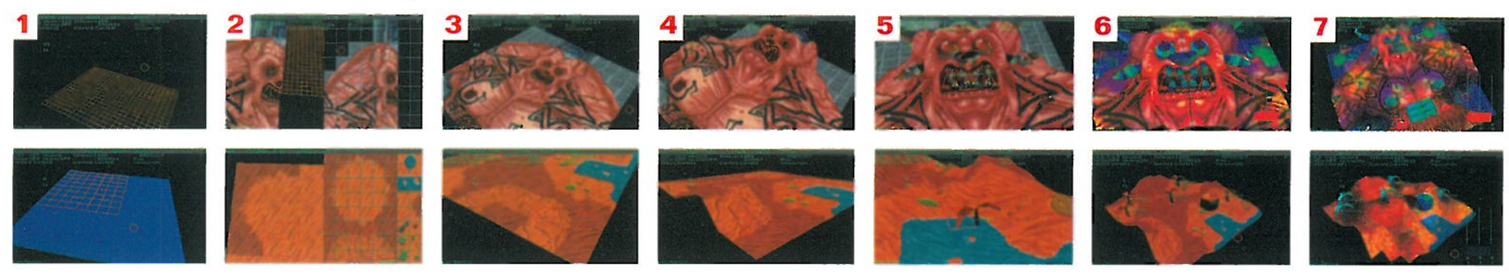
La cuestión es que aunque nos podamos divertir matando enemi-


**[1] La perspectiva esta vez, da una mejor visión de lo que está pasando alrededor. [2] Se añade luz a la atmósfera gris. [3] ¿Qué .....?**

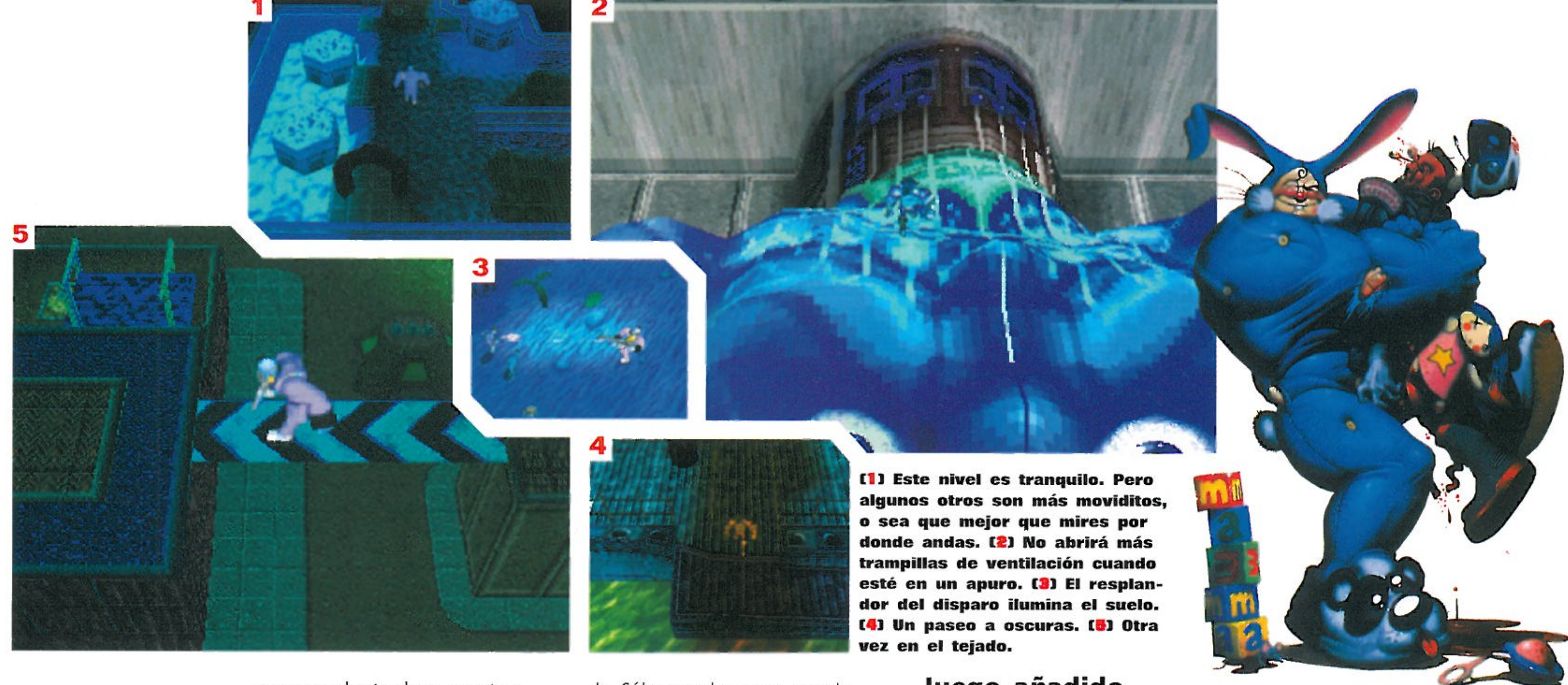
*Reloaded* añade más juego para acompañar a la brutal violencia, y los jugadores tendrán que resolver problemas para ir avanzando... y todo esto con un enfoque más isométrico

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Arcadia | ■ ORIGEN: | Gran Bretaña |
| ■ DESARROLLO: | Gremlin | ■ GÉNERO: | Shoot 'em up |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ JUGADORES: | Uno o dos |

## Material técnico que no acabamos de entender



**No recordamos a Showaddywaddy o como se diga, pero cantaban que hay tres peldaños para llegar al cielo. Sea como sea, hay siete pasos para crear y poner textura a los objetos trazados en Reloaded. No tenemos suficiente sabiduría técnica para explicarlos, pero tienen esta pinta. ¿Cómo lo veis?**



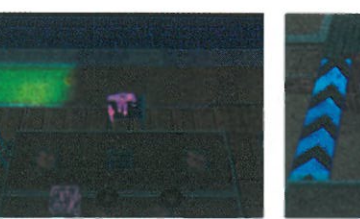
**[1] Este nivel es tranquilo. Pero algunos otros son más moviditos, o sea que mejor que mires por donde andas. [2] No abrirá más trampillas de ventilación cuando esté en un apuro. [3] El resplandor del disparo ilumina el suelo. [4] Un paseo a oscuras. [5] Otra vez en el tejado.**

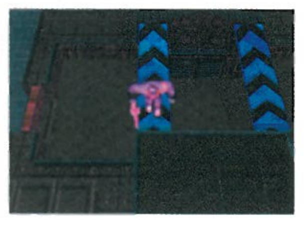
gos como hasta ahora, uno tras otro de manera más bien repetitiva, también nos gusta matar con cierto estilo. Y *Loaded* era un poco rudimentario y pasado de moda para nuestro gusto. Tenía muy buena pinta, sonaba de maravilla y era técnicamente muy brillante, pero era anticuado. *Loaded* era, respecto a *Doom,* lo que el "cruzado mágico" al "Wonderbra" : menos animoso e impactante. No era precisamente como en 3-D. Al igual que en el Caos Engine para PlayStation (aunque quizá no tan satisfactorio), todo se reducía a moverte por varios mundos y disparar contra todo lo que te fueras encontrando. Sólo muy de vez en cuando tenías que pensar un poco. Y de enemigos, nada.

Así pues, te alegrarás de saber que en la secuela, la escasez de actividad mental y los enfoques planos han sido retocados. El director de relaciones públicas de Gremlin, **Steve McKevitt,** nos asegura que «los disparos son menos despiadados y hay más problemas que resolver».

### Juego añadido

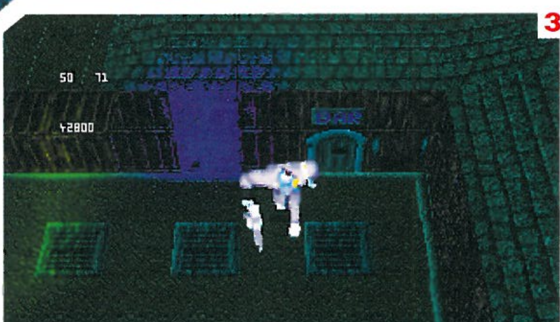
Con los niveles del exterior, que también fueron criticados en el juego original, también se ha trabajado mucho. En *Reloaded* hay más juego para acompañar a la violencia, y los jugadores tendrán que resolver problemas para ir avanzando. Un poco como en los juegos de rol, hay que obtener información de las desgraciadas almas que se nos cruzan en el





**En la secuela, se pueden coger ascensores que llevan al tejado. Allí se puede seguir explorando para encontrar escondrijos secretos. Añade todo un nivel al juego.**





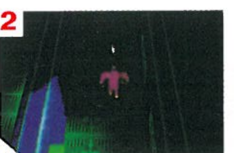


**[1] Este personaje lleva un llamativo traje nuevo. Esperemos que no se manche todo de sangre. Parece que Loaded fue prohibido en Alemania, y su secuela tiene todos los números para ir por el mismo camino. Se ve que no les gusta la violencia. Pobrecillos. [2] Cajones de embalaje. [3] Rejillas. [4] Materia azul. [5] Un bar. Desgraciadamente no puedes entrar y beber cerveza hasta acabar borracho como una cuba. [6] Esta zona es demasiado confusa como para poder describirla. [7] Aunque el juego antiguo tenía sus fallos, vendió montones de copias. A los americanos les encantó. [8] Este nuevo capítulo seguro que también se venderá mucho.**

camino. Y todo esto *con un enfoque más isométrico*, con lo que los gráficos ganan en profundidad. Aunque no es del todo en 3D, el conjunto resulta mucho más satisfactorio. También se han mejorado las armas y los movimientos especiales. Los personajes se han dotado de nuevas armas que incluso pueden *dirigirse a los* compañeros, usando la nueva opción «Fuego Amigo» (Friendly Fire). Nadie está a salvo con la poderosa picadora de carne atada a tu cintura. Además, *Reloaded* sigue proporcionando un análisis detallado de la actuación de cada jugador, pero mientras que en *Loaded* esto se hacía sólo por diversión, ahora permite que los jugadores estimulen sus habilidades y poderes específicos. Los jugadores serán castigados por no ser lo suficientemente despiadados. Una cosa que no ha cambiado aparte de la masacre de contrincantes que puedes hacer - es la original trama. Al final del último juego, FUB - el hombre fuerte de *Loaded* - protagonizó una atrevida huida, tras la cual llegó para descansar a un planeta desierto, poblado tan solo por

> Los personajes se han dotado de nuevas armas que pueden incluso ser usadas con los compañeros, gracias a la nueva opción «Fuego Amigo» (Friendly Fire)







**[1] Estas pantallas hablan por si solos. Pero ya te habrás dado cuenta de que no parece que haya muchos enemigos... [2] Es que era un poco tonto... [3] Esta vez, los desarrolladores han reducido el número de enemigos pero han hecho un juego más estructurado.**

## El nuevo elenco





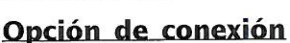





**La mayoría de los viejos favoritos siguen en el juego, pero también hay algunos personajes principales que son nuevos. Se ha ido Vox, pero ahora está Magpie (una cybermonja) y la Consumidora, una caníbal. Además, los viejos personajes han cambiado un poco de imagen. Bouncer, por ejemplo, aún tiene su extraña bocaza mecánica, pero ahora aparece engalanado de un modo extraño. El artista tiene una peculiar imaginación.**

hippies y artistas. El aterrizaje de FUB atrajo la atención de Manual Auto, un Dios en forma de tío robusto. Un artista, se lleva el tanque de FUB bajo el brazo y se lo lleva a casa, sin ser consciente de su locura. Entonces empieza *Reloaded.*

En la continuación de la historia, la mayoría de personajes originales de *Loaded* siguen ahí. Vox ha partido en busca de persecuciones más sofisticadas y a los viejos favoritos se ha unido a Magpie, una cybermonja errante con una arma como madre superiora. La Consumidora, una caníbal que es capaz de comer entre comidas sin perder el apetito, también aparece, y todos estos personajes han sido rehechos por el artista del año 2000 Jason Brashill.

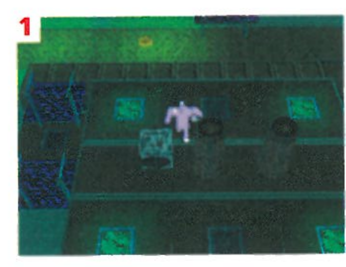


### Opción de conexión

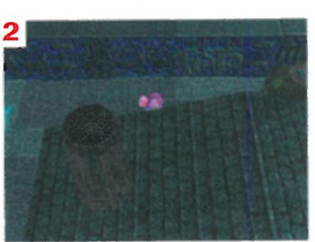
Con seis mundos en 3D para explorar y con las mejoras introducidas, todo pinta bien para *Reloaded*. La posibilidad de conectar dos jugadores añade todavía más diversión para aquellas familias que tengan dos teles. Pero a pesar de las diferencias en las vistas y los matices en el juego, a primera vista las cosas no son radicalmente diferentes.

Sólo con una partida completa se irán viendo las diferencias, pero tienen que ser muy significativas para convencer a los compradores de juegos de PlayStation de que el juego vale la pena. No hay duda de que los americanos estarán encantados de poder seguir volando cosas, pero con la competencia que hay ahora (*Project Overkill, Alien Trilogy, Final Doom*) hará falta algo más que sangre y campañas de promoción para repetir el éxito de su predecesor.

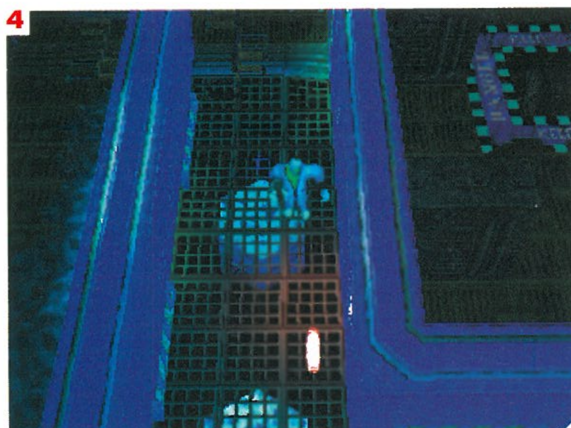
1



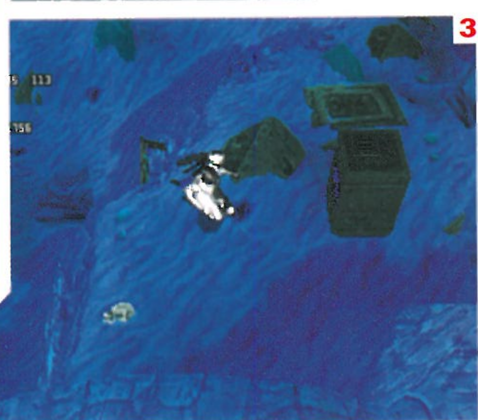
2



4



3






**[1] Los personajes están mejor animados y más detallados. [2] Los escenarios también. Gracias al nuevo ángulo, los edificios parecen mucho más en 3D. [3] Esto está bien. Ver la Demo en nuestra entrega número 15. [4] Y... esto es todo!**




# ATAQUE MASIVO

**Cambie las ruedas de su vehículo, caballero. Reemplácelas por otras de dimensiones contundentes y, ¡tachaaan! Ya tiene un *Monster Truck*.**

Es una tradición muy singular que sólo pasa en los Estados Unidos. Se trata de lo siguiente: coge una furgoneta y quítale las ruedas. Reemplázalas por otras -con la única peculiaridad de que sean cuatro veces más grandes- y asegúrate de que así tu vehículo quede completamente ridículo. El siguiente paso consiste en construir un recinto e invitar a unos cuantos observadores a que, previo pago de una entrada, contemplen cómo conduces tu remodelada furgoneta a través de una hilera de coches, rozándolos o aplastándolos con un ligero desenfreno.

*Monster Trucks* está siendo desarrollado en el noreste de los Estados Unidos por la misma pandilla que creó *Destruction Derby*.



**[1] No es sorprendente que la destrucción figure alto en la lista de prioridades de *Destruction Derby 2*. En cambio, no ocurre lo mismo en *Derby*. [2] Los coches son alineados para el castigo y hechos trizas a su debido tiempo. [3] Quedan penosos, ¿verdad?**

Parece ser que los de Reflections disfrutan lanzando vehículos poligonales de un lado a otro de la pantalla. La idea se les ocurrió a raíz de la asistencia de uno de los miembros de su equipo, **Martin Edmundson**, a un espectáculo de camiones en Arizona. Impresionado por tamaño despliegue de gigantismo y por el entusiasmo de las masas, Martin pensó que un juego sobre furgonetas con ruedas grandes causaría una gran sensación.

Y bien, ¿de qué va la cosa, Martin? «El juego se divide, fundamentalmente, en dos mitades: aplastamiento de coches y carreras de resistencia. El aplastamiento de coches se basa en el deporte americano con el que la mayoría de la gente asocia *Monster Trucks*. Dos jugadores se enfrentan en un estadio con dos hileras de coches magullados. Dispones de dos minutos para *aplastar* el máximo de coches posible». Una tarea de lo más sutil.

¿Y el apartado de resistencia? «Se trata de una carrera que transcurre en cuatro islas gigantes con colinas, precipicios, lagos y árboles; el objetivo es correr entre varios puntos de control repartidos por un paisaje a través del cual puedes circular en cualquier dirección para ir a cualquier sitio. Debes encontrar la vía más rápida hasta el siguiente control al tiempo que franqueas colinas y evitas toda suerte de obstáculos. Los conductores deben sopesar los

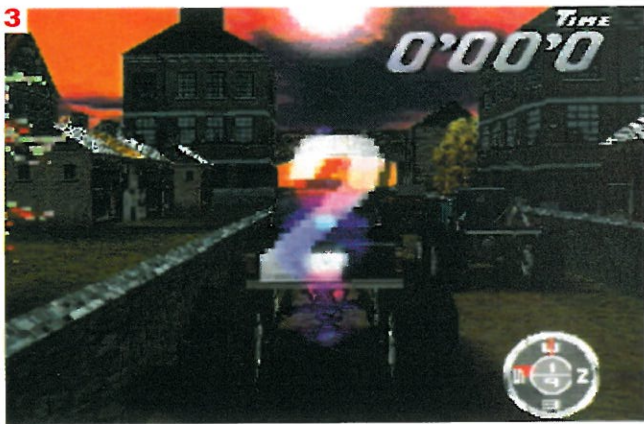


**[1] El objetivo de una de las partes de *Monster Trucks* es aplastarlo todo. [2] Grandes ruedas.**

Hay que superar los saltos con cuidado, ya que aterrizar con brusquedad destroza la suspensión

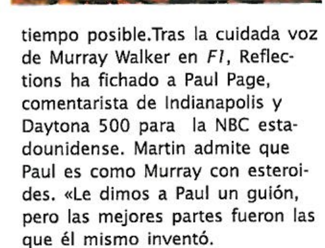
| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR: | **Sony** | ■ ORIGEN: | **GB** |
| ■ FABRICANTE: | **Reflections** | ■ GENERO: | **Juego de carreras** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Mayo de 1997** | ■ JUGADORES: | **Uno** |












**[1] La brújula es ideal para los que conducen fuera de pista y tienen un pobre sentido de la orientación. [2] Las condiciones atmosféricas varían para poner a prueba la habilidad de los camiones. [3] Cuenta atrás hacia la gran carrera. [4] Parece estúpido circular fuera de pista, teniendo tan cerca una carretera. [5] ¡Y tanto que sí!**

saltos con cuidado, ya que aterrizar con brusquedad repetidamente acaba dañando la suspensión. El programa de juego emplea modelos físicos reales para simular la suspensión, de modo que se obtiene una sensación muy realista de ir saltando y rebotando a lo largo del terreno, especialmente cuando la suspensión absorbe el peor de los topetazos.

La experiencia de *Reflections* con *Destruction Derby* ha proporcionado al equipo un buen conocimiento de las capacidades del hardware de Playstation, pero eso no ha impedido que se lo curraran para adaptarse a la mecánica de los vehículos, concretamente en el tema de la suspensión. La conducción de los camiones se basa en modelos físicos reales pero se hicieron grandes esfuerzos para asegurar que la susceptibilidad de los vehículos fuera correcta. Según Martin, «el aspecto más difícil a la hora de dar a los camiones una apariencia realista fue la programación de la dinámica. Empleamos mucho tiempo estudiando la conducción para estar seguros de que los camiones reaccionaran apropiadamente en función del terreno».

## Construcción del escenario

El escenario no está en realidad almacenado en la memoria de la PlayStation, sino que fluye desde el CD en tiempo real, y durante los primeros estadios de desarrollo, los programadores tuvieron problemas para visualizar la escenografía. Cada una de las islas tiene unos 6 Km² de superficie y tiene medio millón de polígonos cuyo diseño y texturas llevaron una eternidad. Al atravesar el paisaje, te encuentras con baches, edificios, puentes, túneles, ríos y lagos. Tú escoges tu propia ruta, esperando lograr el mejor tiempo posible.Tras la cuidada voz de Murray Walker en *F1*, Reflections ha fichado a Paul Page, comentarista de Indianapolis y Daytona 500 para la NBC estadounidense. Martin admite que Paul es como Murray con esteroides. «Le dimos a Paul un guión, pero las mejores partes fueron las que él mismo inventó.

Una vez se había metido de lleno la retransmisión, se dejó llevar bastante por la emoción de su carrera imaginaria».

*Monster Trucks* es, sin duda, un concepto sugerente, pero será interesante ver cómo funciona la sección de resistencia. Los aficionados a los juegos están bastante más acostumbrados a las típicas carreras en las que pueden ver a los coches con los que compiten, así que esperemos que Reflections encuentre el correcto punto de equilibrio de su planteamiento.

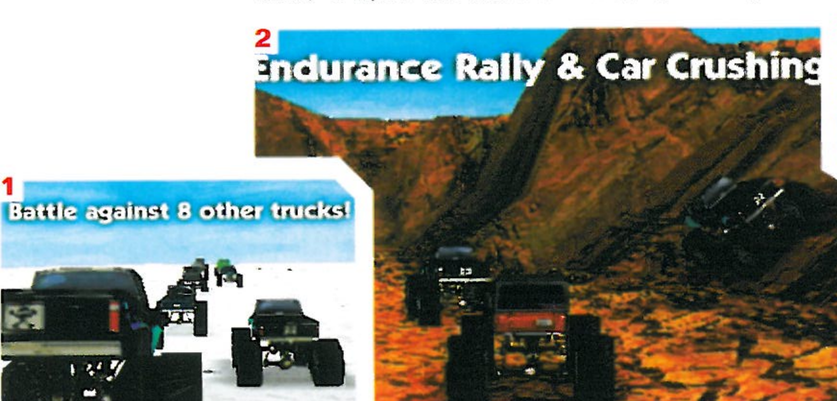








**Hay numerosas perspectivas desde las que puedes ver a tu vehículo aplastando a otros coches con ruedas más pequeñas que las tuyas.**




**[1] Como dice el comentario de la pantalla tienes que enfrentarte a ocho contrincantes. [2] Eso es : tendrás que aplastar coches o tomar parte en una carrera de resistencia. Esta última pondrá a prueba, hasta límites insospechados, la suspensión de los vehículos. [3] Después del estrés y la presión de una dura carrera, relájate haciendo añicos una fila de coches.**




**Producto** del ingenio de **Westwood Studios,**
***Command & Conquer*** **es uno de los juegos más vendidos para PC.**
**¿Logrará unos resultados igual de espectaculares en PlayStation?**

Si bien es verdad que los juegos de estrategia no son del gusto de todos (reconozcámoslo: pueden resultar bastante tediosos), la razón por la que C&C cautivó el mercado del PC es que, aun cuando la dinámica del juego es exhaustiva y compleja, el juego en sí resulta sencillo.

Durante los últimos años, el juego de estrategia ha efectuado un cambio de rumbo para mejor, e incorporando elementos de anteriores éxitos de ventas - como *Cannon Fodder* de Software Sensible, *Dune* de Westwood, y en cierto modo, *Sim City* de Maxis-, la atención en *Command & Conquer* se centra en la diversión. Éste es el secreto de su éxito. Al igual que sus precursores -*Dune*, *Cannon Fodder* y compañía-, los gráficos de *C & C* son decididamente «monos». Los vehículos y las bases están detallados con minuciosidad y claridad, mientras que los soldados tienen tan sólo *un par de píxels de altura*. Este enfoque funciona muy bien en tanto que dispones de información en pantalla constantemente. Y teniendo en cuenta que los territorios de las misiones se extienden en todas direcciones -las áreas en las que todavía nadie se ha aventurado a entrar están ensombrecidas para mayor intriga y sorpresa-, necesitarás toda la información visual a tu alcance.



## Metas comunes

C&C transcurre en el futuro. Al entrar en el juego, te ves envuelto en una horripilante guerra del siglo XXI entre dos fuerzas empeñadas por igual en dominar el mundo: GDI y NOD. Según tus inclinaciones políticas, puedes vestir el uniforme tanto de NOD (los malos) como de GDI (los buenos), pero el objetivo es el mismo para las dos facciones: la completa aniquilación del enemigo.

Como en cualquier juego de estrategia que se precie, no es posible entrar en combate pisando fuerte desde el primer momento. Y como en la vida real, las tropas, el armamento y la munición van a costarte dinero. Pero en lugar de ser recompensado con fondos tras completar con éxito cada misión, vas a tener que ser tú mismo quien produzca los bienes suficientes con los que pagarte tus juguetes. Evidentemente este aspecto del

1

2



**[1] Completar una campaña bélica se recompensa con una serie de puntos. [2] El primer objetivo en tu ataque a la base enemiga, debe ser la fábrica de construcción.**

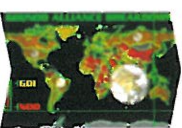
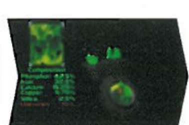
1

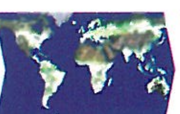
2

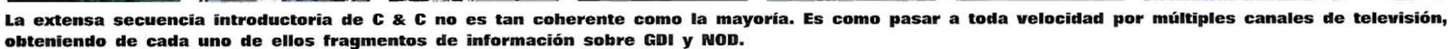
**[1] Puedes «fabricar» más soldados, pero sólo después de haber construido antes una fábrica. [2] Para mover las tropas y la artillería, selecciona con el cursor las unidades deseadas y haz clic sobre la ubicación elegida.**

**Intro**



**La extensa secuencia introductoria de C & C no es tan coherente como la mayoría. Es como pasar a toda velocidad por múltiples canales de televisión, obteniendo de cada uno de ellos fragmentos de información sobre GDI y NOD.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR: **Virgin** | | ■ ORIGEN: **Estados Unidos** | |
| ■ FABRICANTE: **Westwood Studios** | | ■ GENERO: **Estrategia** | |
| ■ DISPONIBILIDAD: **Sí** | | ■ JUGADORES: **Uno** | |

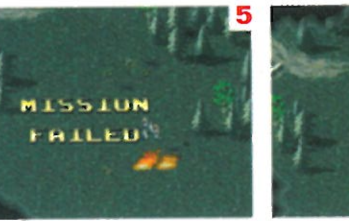
**[1] Trata tu artillería con cuidado: los tanques son artefactos de reparación costosa. [2] Una táctica estupenda: harás picadillo a los soldados enemigos si pasas por encima de ellos con un tanque. [3] Busca las doce nuevas misiones «exclusivas».**

1



**[4] Los territorios devastados por la guerra en *C&C*. [5] Mejor que te replantees tus tácticas. [6] Establece una base primero que todo.**

5




6



juego resulta agotador, ya que supone que no sólo tienes que dedicarte a diseñar astutas tácticas de batalla, sino que además debes esforzarte continuamente para mantener llenas tus reservas de dinero.

Como en *Sim City*, al principio sólo tienes a tu disposición un número limitado de equipos e instalaciones para fabricación. Seamos sinceros: el juego tendría una vida muy corta si ya desde la primera misión se nos sirviera todo en bandeja. Sólo progresando a través de los escenarios, y cosechando grandes cantidades de Tiberium (que luego se convierte en dinero), será posible adquirir nuevo armamento. ¡Y menudos chismes te esperan en los últimos niveles!

rán automáticamente un ataque contra un enemigo que se esté aproximando. El jugador del propio ordenador posee también un formidable nivel de Inteligencia Artificial al adaptarse a tu manera de jugar: aflojando un poco si estás muy apurado, o eliminando todos los respiros si te estás pasando de listillo.

## Control del joypad

Una de nuestras preocupaciones, en relación a la adaptación para consola de un juego de estrategia tan veloz e intrincado, hacía referencia a la implementación del sistema de control.

En la versión PC se utiliza el ratón pero, al igual que en la conversión del *Warhammer* de Mindscape, PlayStation no podría mantener una velocidad aceptable al intentar funcionar con una interfaz dirigida por ratón. O sea que nos tememos que se controlará sólo con joypad. Pero a la larga, eso llega a tener sus incentivos: comparando ambas versiones, esta adaptación de nueva generación resulta notoriamente más rápida que su precedente para PC.

A decir verdad, no hay mucho que discutir respecto a la calidad de *Command & Conquer*: *C&C* es un verdadero monstruo encapsulado en dos discos. Sesenta escenarios de dificultad creciente (treinta en cada disco, doce de los cuales son «exclusivos» de la versión para PlayStation), la opción de jugar en el bando de los «buenos» o en el de los «malos», gran cantidad de vídeos animados de introducción argumental, y centenares de horas de juego absorbente. Todo por un precio razonable. ¡A ver quién se atreve a protestar por la relación calidad-precio!









**Durante las acciones de guerra se intercalan imágenes muy bonitas.**

Command & Conquer presenta una curva de aprendizaje perfecta: las misiones incrementan su dificultad gradualmente.

El juego tiene una curva de aprendizaje perfecta: las misiones crecen en dificultad a un ritmo constante, permitiéndote afinar tus habilidades tácticas y estratégicas de una manera gradual, sin lanzarte a un escenario de dificultad insuperable desde el nivel 2. Además todas las tropas demuestran un grado razonable de Inteligencia Artificial, de modo que, incluso sin darles la orden, lanza-

## Los dos bandos...

1



2



3




4



5



6




**[1] El GDI (los buenos). Son un poco como la ONU. [2] El muy honorable comandante del GDI. [3]. La pantalla de carga de disco de GDI. [4] El NOD (los malos). [5] El comandante de NOD, muy agresivo. [6] La pantalla de carga de disco de NOD, diferente de la de GDI.**

# Rol-asesino

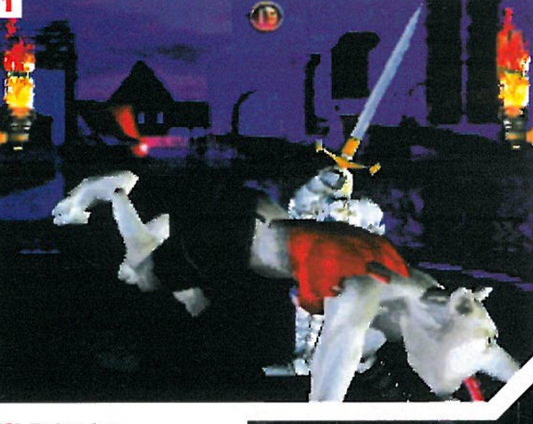
**Que te persiga un duende con una maza de pinchos no pasa cada día. A no ser que seas un auténtico fan de los juegos de rol...**

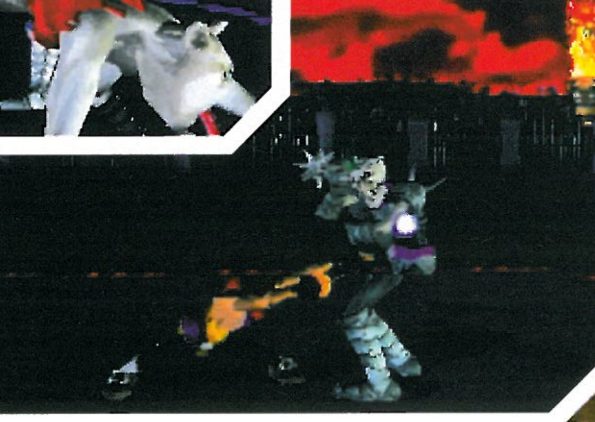
Por lo que respecta a juegos de lucha, no nos podemos quejar. Los *Toshindens, Tekkens, Street Fighter Alpha, Mortal Kombat 3* y otros se han mostrado dispuestos a calar en la PlayStation, aunque parece que algunos lectores quieran ponerse el traje y entrar en la pantalla, de tan impacientes que están por «algo nuevo». Tranquilos, gente, estamos hablando de impecables juegos arcade en una consola de 30.000 pesetas, lo que hace unos años no podíamos ni soñar. «Pero yo quiero 3-D total y unos pantalones de terciopelo morados.» Maldición.

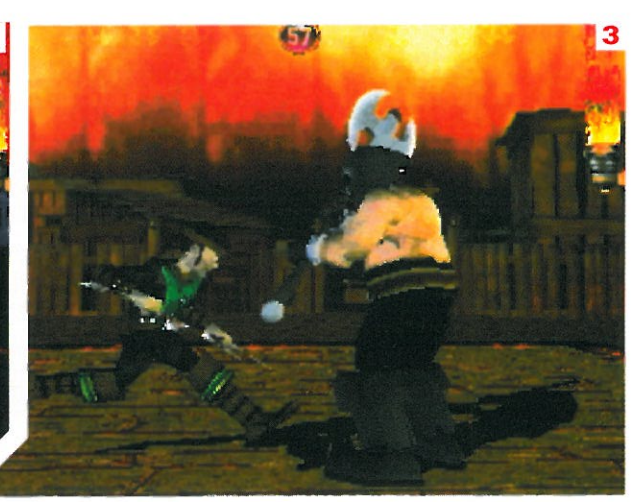
Namco es el indiscutible campeón mundial de los pesos pesados en beat 'em ups. Sus *Tekkens* son los chicos más duros de la calle. Pero no faltan aspirantes al trono. El siguiente es *Iron And Blood*, de Acclaim, los editores que se lanzaron a la dura carrera con *WWF Wrestlemania* y *Street Fighter: The Movie*. El primero es diversión desmadrada; el segundo más bien un desfile de trajes, aunque con mucha estratagema.



**[1] *Iron And Blood* es el primer beat 'em up que utiliza la licencia de Dragones y Mazmorras. [2] Cada personaje tiene sus propias armas y habilidades.**

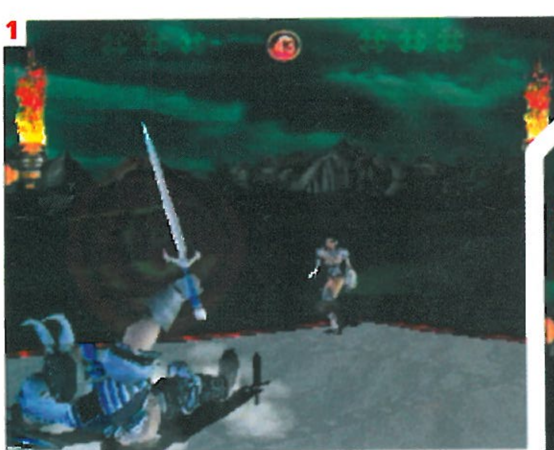






**[1] Todos los luchadores son personajes auténticos del mundo de Ravenloft. [2] Desde duendes a hombres lobo, enanos y gárgolas, *Iron And Blood* tiene púgiles de lo más interesante. [3] Mira qué botas de gamuza más bonitas.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Acclaim/Arcadia | ■ ORIGEN: | Estados Unidos |
| ■ DESARROLLADOR: | TAKE 2 | ■ GÉNERO: | Beat 'em up |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ JUGADORES: | Uno o dos |



**[1] «Ven a probar el frío acero de mi espada». [2] «Mátame deprisa, que llego tarde». [3] «Chúpate esa, mameluco». [4] ¿Te vienes conmigo al dispensario? [5] Ciber-Papa Noel contra un el cornudo del escudo**







Cada luchador está dotado con diversas habilidades mágicas, además de estar hecho con unos 4.000 polígonos

*Iron And Blood* es un juego de lucha 3-D que tiene lugar en el mundo de *Advanced Dungeons and Dragons Ravenloft*. Seguramente, a la mayoría de vosotros esto no os aclara nada. Básicamente, Acclaim pagó por la licencia para poder usar el mundo y los personajes del juego de rol *AD&D*, incluidos los enanos, gárgolas, duendes, magos, hombres lobo y gladiadores. Todo con vistas a sacar un beat 'em up. Cada luchador está equipado con distintas armas y habilidades mágicas, además de estar hecho con unos 4.000 polígonos (los programadores creen que el juego puede procesar unos 225.000 polígonos por segundo) para obtener más realismo y fluidez.

Algunos tipos pueden acercarse con un hacha (o maza, tridente o estoque, con un poco de suerte), otros prefieren el método tradicional de conjurar un hechizo, y también los hay que se conformarán con roerte la mano.

## Potenciadores de combate

La idea es que, mientras luchas, los personajes desarrollan poderes mágicos extra y ganan armas más potentes, para que puedas guardarlas si ganan. Si, por ejemplo, te haces con un muñeco de vudú, puedes pasarle a otro personaje todos los puntos de daño acumulados y seguir adelante.

El imán negro permite a un personaje robarles a otros sus artefactos. Hay hasta 16 cosas de este tipo. Por supuesto, lo importante es la lucha en sí, pero si Acclaim consigue integrar bien los elementos de rol en un juego de combate fluido, *Iron And Blood* puede ser un gran contendiente.

**[1] Es tan tridimensional como Battle Arena Toshinden. [2] Puedes recoger y guardar nuevas habilidades al ganar asaltos. [3] Un desafío bípedo.**

## ¿Duelo al amanecer?



# los señores del ring

**Campeones del género beat ´em up en 2-D, los chicos de Capcom se suben al ring en un intento de enfrentar a los grandes en la batalla por la supremacía en 3-D.**

Siguiendo los pasos - o más bien zancadas - de *Street Fighter Alpha*, *Darkstalkers* y, no hace mucho, de *Street Fighter Alpha 2* (ver sección PlayTest), *Star Gladiator* demuestra una vez más que los puñetazos pixelados son la especialidad de la compañía japonesa Capcom. Aliándose de nuevo con Virgin para el lanzamiento europeo de su última obra, Capcom esconde un as en la manga que va a ser rompedor. Bueno, al menos lo será tratándose de Capcom. A diferencia de los juegos que hemos mencionado más arriba, *Star Gladiator* es la primera incursión de Capcom en el reino de los gráficos 3-D. Se trata de una progresión que hoy en día ya parece natural, pero es un camino que esta empresa ha tardado en emprender. Aprovechando su superioridad en el campo de los *beat ´em up* en 2-D, la innovación y creatividad patentes en su debut en 3-D son de lo más impresionante.

En términos visuales es un claro rival de *Tekken 2*. Han terminado los tiempos del estilo comic y de los personajes de coloreado uniforme de juegos como *Street Fighter Alpha*. En su lugar se imponen los polígonos con tonalidades Gouraud y los fondos con texturas. Además, la cámara se desplaza, se acerca o se aleja, y va girando para capar la explosiva acción en 3-D. Para no ser menos que *Tekken 2* de Namco, *Star Gladiator* también comienza fuerte con una espléndida introducción renderizada en 3-D.

Aunque en términos gráficos el cambio es bastante manifiesto, *Star Gladiator* todavía apuesta por el sentido de la intuición del motor original de *Street Fighter*. Eso es bueno, puesto que la mayoría de la gente lo considera como el mejor sistema de juegos de combate. Además, se mantienen sus características ya familiares, tales como barras de energía, ataques y movimientos especiales de fácil ejecución, una respuesta ágil y niveles de dificultad variable.

Pero lo que es realmente digno de mención son los adversarios: un conjunto absolutamente original de fantásticos luchadores, donde cada uno está equipado con un impresionante arsenal de ataques. Prepárate para una vertiginosa erupción de explosiones de plasma carnoso, y para armas no muy diferentes a cierto objeto Jedi que todos recordamos...




**[1] En total hay nueve personajes para elegir. [2] Una chica dura de pelar. [3] No sólo te topas con aliens ; también hay un dinosaurio. [4] El Hombre de Hojalata, practicando los ejercicios de Jane Fonda.**

**[1] El imprescindible modo de práctica, que te permite ponerte en forma para las secuencias complicadas. [2] No es un movimiento especial, sinó simplemente un elaborado K.O. [3] ¿Encantada con su Alien? En este caso, no. [4] June ejecuta su turbo-patada asesina.**

Para ver en acción el motor de gráficos 2-D original de Capcom, véase nuestro comentario de *Street Fighter Alpha 2*.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| EDITOR: | Virgin | DISPONIBILIDAD: | Sí | JUGADORES: | Dos |
| FABRICANTE: | Capcom | PAÍS: | Japón | GÉNERO: | Beat 'em up |

DEPORTES RADICALES.









# X-COM: Terror From The Deep




## ¿Barcos que desaparecen sin dejar rastro, plataformas petrolíferas que estallan y pueblos costeros aterrorizados tras haber visto extrañas criaturas surgiendo de las profundidades? Parece que X-COM tendrá que volver de su retiro...

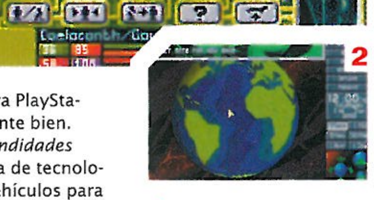
Ya ha pasado mucho tiempo desde que, en la pasada entrega de X-COM, de MicroProse: *Enemigo desconocido*, la organización secreta X-COM combatió y ahuyentó los ataques alienígenas a la Tierra. Tras la destrucción de la base alielígena de Marte, los líderes del mundo pensaron que el planeta estaba a salvo, y poco a poco se fueron recortando los recursos financieros de la X-COM.

Pero ahora los océanos del mundo están plagados de extrañas visiones de entes no humanos. Las embarcaciones comerciales están siendo destruidas y los investigadores submarinos hablan de extrañas fluctuaciones de energía y actividad sísmica. Algo poderoso se cuece en la profundidad de los océanos. Algo desagradable.

*X-COM: Terror desde las profundidades* es la secuela del exitoso *X-COM: Enemigo desconocido* y, como en la anterior, te pone al mando de la corporación X-COM. Parece ser que justo antes de que la base alienígena en Marte fuera destruida al final del primer juego, ésta envió una señal de socorro tan poderosa que despertó a una enorme nave alienígena que se había estrellado y hundido en nuestros mares hace miles de años. Los ordenadores de los barcos tardaron muchos años en volver a estar en perfecto estado de funcionamiento y empezar a despertar a las hordas de guerreros alienígenas que llevaba, aparentemente muertos. Ahora los alienígenas empiezan otro asalto a la Tierra -esta vez desde debajo de las olas.

*Enemigo desconocido* fue uno de los primeros juegos de estrategia que se hicieron para PlayStation, y les salió realmente bien. *Terror desde las profundidades* ofrece una nueva gama de tecnología, equipamiento y vehículos para desenvolverse, así como muchas nuevas especies enemigas que derrotar. El juego está dividido en dos partes principales. En la primera el objetivo es desarrollar bases flotantes alrededor del mundo, destinadas a observar la actividad alienígena. Cuando los sensores detectan algún submarino alienígena, o éstos atacan un puerto o algún barco, tus comandos de ataque se movilizan y entonces empieza la segunda parte. A partir de ahí controlas a los soldados para que intenten capturar o matar a los alienígenas atacantes. De vez en cuando tienes que destruir su nave nodriza, antes de que sean capaces de arreglar sus impresionantes sistemas de armamento.

1



2

**[1] A parte de tus tropas, puedes comprar tanques para reforzar tus dispositivos.**
**[2] La parte estratégica del juego está controlada desde este mapa del globo terráqueo.**











**Equipando tus tropas, buscando tecnología alienígena, construyendo bases y [claro está] pescando aliens y matándolos - seguro que X-COM te mantiene ocupado...**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| EDITOR: | Sony | DISPONIBILIDAD: | Sí | JUGADORES: | Uno |
| FABRICANTE: | Sony | PAÍS: | Gran Bretaña | GÉNERO: | Estrategia |

# LLEVATE UNA MOCHILA GRATIS

## con los deportes radicales de Sony PlayStation.

En los deportes radicales todo tiene su valor: tu esfuerzo... tu concentración... la energía... el riesgo... y tu ansia de victoria. Pero además, con los juegos Cool Boarders, 2xtreme, Jet Rider y Twisted Metal World Tour de Sony PlayStation, los adhesivos identificativos que van en cada uno de los juegos también tienen su valor. Porque con ellos puedes conseguir una fabulosa mochila exclusiva Sony PlayStation gratis. Lo único que tienes que hacer es despegarlos de los juegos y enviarlos junto al cupón que tienes en esta página... automáticamente la mochila PlayStation es tuya.



Disponible en Enero



Disponible en Febrero



Disponible en Marzo



Disponible en Febrero

Prepárate para sudar lo tuyo con los juegos de los deportes más radicales del mercado. Toda la emoción y el peligro de deportes como snowboard, monopatín, mountain bike, motos de tierra y aire e incluso una alucinante carrera post- apocalíptica te están esperando.

**Pero ten cuidado... porque aquí vale todo.**

Las bases de la promoción se encuentran a disposición de las personas que lo soliciten a Sony Computer Entertainment, C/ Hernández de Tejada, 3 28027 Madrid. La participación en la promoción implica la aceptación de dichas bases.




TODO EL PODER EN TUS MANOS






Esta información será tratada confidencialmente y podrá ser utilizada para remitirle información sobre Sony Computer Entertainment Inc. Usted podrá acceder en cualquier momento a la misma y efectuar cualquier modificación.

NOMBRE Y APELLIDOS:

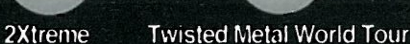
EDAD: DOMICILIO:

CIUDAD Y PROVINCIA:


Cool Boarders

Jet Rider


2Xtreme


Twisted Metal World Tour

Enviar este cupón con los adhesivos a Sony Computer Entertainment, C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.



**La presentación —muy buena— plantea la escena y muestra el santo grial por el que hay que luchar, que proporciona un poder absoluto al que lo posea.**




# resistir al acoso

**El primer juego que podría proclamar con fundamento que es mejor que *Doom* ya ha llegado a la PlayStation.**

Cuando *Hexen* apareció en PC hará un año, consiguió en un plis-plas maravillar, desafiar, frustrar y dominar la vida de la gente. Era dificilísimo de completar, pero como todos los juegos de pro, poseía ese inefable carácter adictivo que lleva a unos pocos elegidos al Olimpo de los videojuegos. Después de combatir a través de 40 niveles de fantásticos laberintos en 3-D, plagados de toda suerte de criaturas diabólicas, el sentimiento de satisfacción experimentado al terminar el juego era una recompensa suficiente.

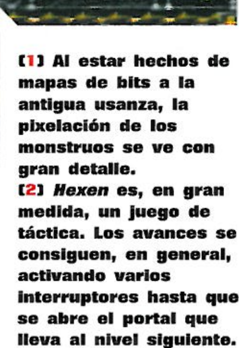
El juego fue originalmente desarrollado por Raven Software, la única compañía que obtuvo licencia de id Software para usar el sistema de gráficos de *Doom*. Raven sabía que era necesario mejorar ciertos aspectos del sistema e introdujo los cambios pertinentes. La posibilidad de interactuar con gran parte del escenario es uno de ellos, el cual supone un paso adelante hacia el entretenimiento sin límite, además de aportar complejidad a los niveles.

**[1] Campana para abrir la torre del reloj que hay en algún otro lugar del nivel. [2] Esta cosa azul es el arma-misil básica del mago.**

## Mejoras

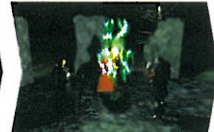
La PlayStation ya fue soporte de la versión de *Doom* más avanzada desde un punto de vista técnico de las aparecidas para cualquier tipo de plataforma y parecidos perfeccionamientos han sido incorporados a *Hexen*. Los efectos de luz en tiempo real, ahora mucho más veloces, son los principales beneficiarios de la potencia del hardware de la PlayStation. El juego también hace uso del cable de conexión para permitir tanto el juego cooperativo como las partidas *deathmatch* a muerte, que representan una tentación irresistible. Aparte de estas brillantes innovaciones, la esencia del juego es casi idéntica a la de su predecesor para PC. Fue allí donde Raven experimentó por vez primera con el diseño de niveles de acceso centralizado. Es una técnica que prometía ofrecer una alternativa definitiva e integrada al tradicional abrirse camino del nivel 1 al 30 hasta acabar el juego. Los niveles de acceso centralizado agrupan más o menos cinco áreas temáticas y las unen a través de una única estancia central. Este enfoque permite que los rompecabezas alcancen mayores cotas de complejidad, en la medida que las acciones de un jugador en un área afectan las otras áreas. Es un

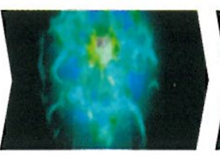
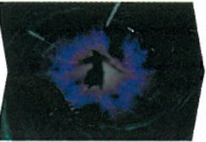




**[1] Al estar hechos de mapas de bits a la antigua usanza, la pixelación de los monstruos se ve con gran detalle.**
**[2] *Hexen* es, en gran medida, un juego de táctica. Los avances se consiguen, en general, activando varios interruptores hasta que se abre el portal que lleva al nivel siguiente.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | **New Software Center** | ■ PAÍS: | **Estados Unidos** |
| ■ DESARROLLADOR: | **Raven** | ■ GÉNERO: | **3D shoot 'em up** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Próximamente** | ■ JUGADORES: | **Uno** |

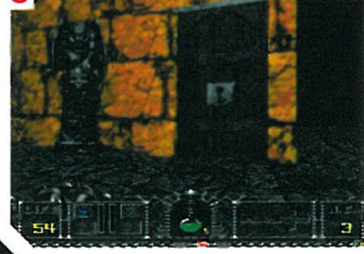
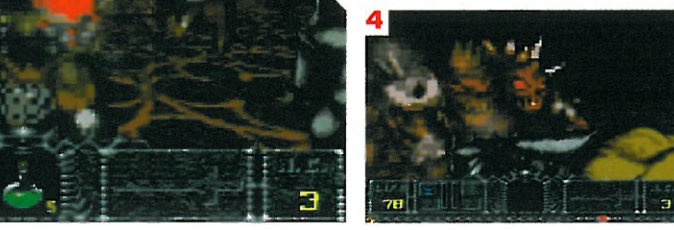
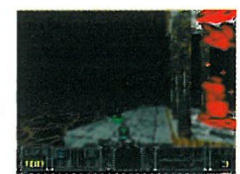
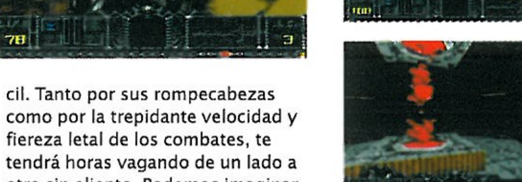





**Para ganar hay que derrotar al maestro de cada —guerrero, clérigo y mago—antes de enfrentarte al máximo, y muy impresionante, jefe.**

**[1] El escenario es variado y, en el caso de las paredes de ladrillo, relativamente agradables de ver. [2] Gran parte del juego transcurre en el interior de iglesias. [3] Otra de esas puertas que hay que abrir con llave. [4] El guante es casi completamente inútil como medio de ataque.**

**Uno de los portales más elaborados del primer nivel. No resulta nada fácil elaborar un mapa del juego.**

nuevo enfoque que en gran parte funciona y que, por encima de todo, impide que *Hexen* sea uno de tantos juegos que imitan a *Doom*.

El diseño de los niveles es excelente; algunos son pequeños túneles claustrofóbicos, otros están formados por vastas cavernas, catedrales y grandes espacios abiertos. El uso del color es impresionante y las velas, vidrieras y estandartes repartidos por doquier generan un ambiente sugerente en todo momento. Quizás no haya tantas zonas secretas como en *Doom*, pero el intrincado diseño compensa esta falta menor.

## La cantidad de enemigos contra los que luchar tiene que ser uno de los mejores logros del juego...

Un rasgo ya clásico es la imprescindible habilidad para controlar cualquiera de los tres personajes a fin de abrirse camino a través del juego. Las caracterizaciones del luchador, el clérigo y el mago tienen sus correspondientes pros y contras, más o menos los mismos que en *Gauntlet* de Atari. Debido a que tienen equipos individuales de cuatro armas, jugar con cada uno de ellos se convierte en un desafío distinto. El mago, por ejemplo, tiene armas de largo alcance más poderosas que las del luchador, y las tácticas de batalla deben reflejarlo como es debido. Además, esto hace más atractivo volver a jugar a *Hexen* tras haber llegado hasta el final.

El número de enemigos es uno de los puntos fuertes del juego. ¡Qué magnífica sensación cuando entras en una habitación desbordante de criaturas, puestas en fila para ser aniquiladas! La combinación de este factor con las armas nos proporciona una cifra ingente de enfrentamientos y tácticas de combate posibles. A juicio de muchos, el único inconveniente de los enemigos es que, siendo una fantasía tan del tipo de *Dragones y Mazmorras*, aquéllos carecen de ese sanguinolento realismo con el que tanto nos hemos deleitado en *Doom*. Y *Hexen* es difícil. Muy difícil. Tanto por sus rompecabezas como por la trepidante velocidad y fiereza letal de los combates, te tendrá horas vagando de un lado a otro sin aliento. Podemos imaginarte cargando las partidas grabadas y exterminando a una horda de centauros en armadura por enésima vez. Es parte del encanto único de *Hexen* y lo será todavía más, a falta del ratón, tan importante a la hora de jugar.

Con *Hexen*, Raven ha triunfado donde todos habían fracasado hasta la fecha: producir un juego donde a los méritos técnicos de *Doom* hay que sumar una inefable experiencia de apasionamiento mientras se juega. Con su lanzamiento, los propietarios de una PlayStation tienen una nueva excusa para vivir al margen de la realidad.

30 niveles más de esos espeluznantes que te harán exprimirte la cabeza desafiándote al máximo.



**Estas bestias son las más fastidiosas del juego. Sus escudos resisten el impacto de tus proyectiles.**






## Tras la estela de Jumping Flash 2 llega desde el Este una aventura cursi de plataformas con un estilo similar.





**El primer nivel te introduce poco a poco en la acción, dándote tiempo para familiarizarte con el sistema de control.**

Esta aventura de plataformas 3-D puede resultar cursi hasta extremos repelentes, pero su desafortunada apariencia es engañosa. En el juego eres transportado a un dominio de seis mundos, con repisas, plataformas y brocales desparramados por todas partes hasta el infinito. ¿Y se llama *Floating Runner*, es decir, corredor flotante? *Floating Jumper* (saltador flotante) hubiera sido más adecuado, porque correr, lo que se dice correr... no se corre.

Armado con una triste pistolita –que parece una de esas que lanzan pelotitas de ping-pong y suena casi igual– vas saltando a través de unos cuantos niveles, cargándote a los enemigos y recogiendo puntos y bonus –en forma de gemas– para parar un tren. También hay armas extra a tu disposición en los últimos niveles. El objetivo es encontrar al final de cada nivel un gran portal de cristal que, según su tonalidad, te transportará a otro de los mundos coordinados por el color: Fuego, Agua, Bosque, Cielo, Desierto o Pantano. Mediante este extraño ritual intentarás expulsar al Mal de la Tierra de Cristal y restaurar la paz en el reino, embarcándote en una «Búsqueda de los 7 Cristales».

El juego adopta una perspectiva en tercera persona y lo presenta todo desde encima y detrás de la cabeza del personaje. Al desplazarse a izquierda y derecha, el paisaje rota 360° con suavidad alrededor de dicho personaje, que permanece fijo en el centro, y así puedes ver lo que pasa a tu alrededor. Puedes forzar más la perspectiva, pero lo único que conseguirás es alzar la cámara sobre el personaje, con lo que tendrás una estupenda visión del suelo, pero poco más.





**[1] ¿Quién es quién? Tú eres el borrón amarillo, y el resto, enemigos. [2] En una pantalla estática no lo parece, pero esto es, en realidad, una impresionante carretera a base de hojas de helecho poligonales. [3] Los niveles más avanzados tienen más vida en cuanto a diseño y texturas.**

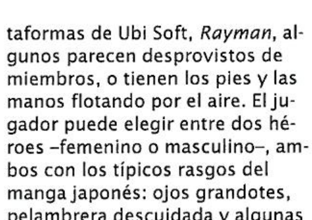
**[1] Las torres de hielo hacen las plataformas más espectaculares. Como espectacular será la caída si no calculas bien la inercia. [2] Un ejemplo del uso demasiado entusiasta del color en los bloques.**

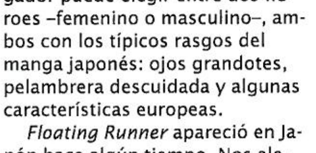


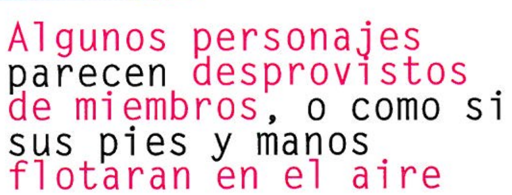





**[1] El color de los bloques puede ser muy confuso. [2] Recoge gemas para tener puntos extra y, a veces, bonus. [3] Es increíble que unos fardos de polígonos tan diminutos peguen esos brincos, pero así de atléticos son los personajes.**







Algunos personajes parecen desprovistos de miembros, o como si sus pies y manos flotaran en el aire





***Floating Runner* presenta muchas características del manga, sobre todo en los propios personajes: ojos grandotes, rasgos europeos y pelo desmelenado.**

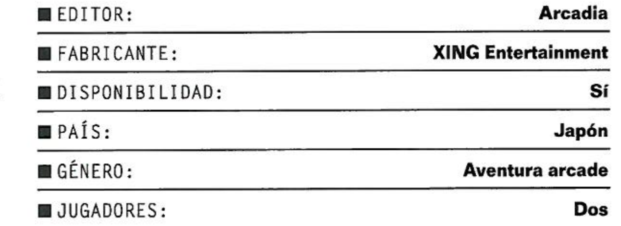
Como en *Jumping Flash*, los niveles de *Floating Runner* están hechos totalmente a base de polígonos. Su composición –pasando de un mapa de texturas que requiera mucha memoria– tiene un aspecto bastante simple, con grandes bloques de colores de un solo tono que van hacia el extremo más tenue del espectro de colores. En un comienzo el juego no invita demasiado: el primer nivel es propenso, para tu desconcierto, al amarillo canario y al verde pútrido. Pero a medida que avanzas te encuentras con construcciones más arriesgadas y con fondos decorados más creativamente, como cascadas cayendo en forma de remolinos de colores, cual aurora boreal.

## Niveles enmarañados

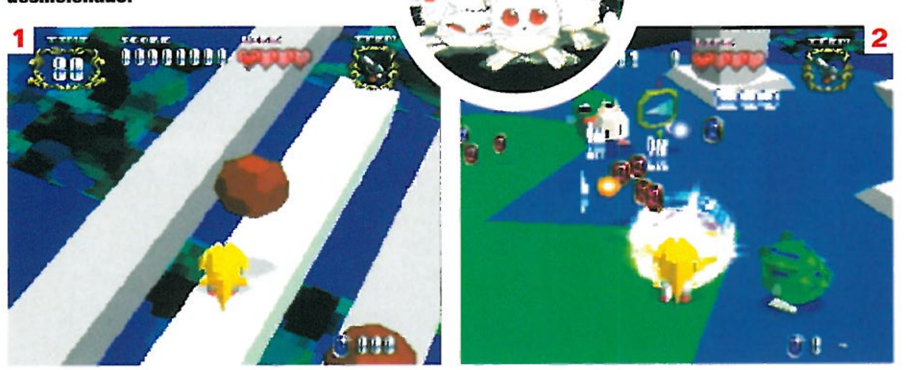
Los niveles de *Floating Runner* son de una construcción bastante lineal, aunque pueden no parecerlo a simple vista. Hay rutas trazadas por cada escenario, pero éstos están tan desparramados (tanto en el plano horizontal como en el vertical) que quizás tengas que buscar bien para ver a qué plataforma se supone que debes ir.

Los personajes también están hechos en su totalidad a base de polígonos y, como la estrella de las plataformas de Ubi Soft, *Rayman*, algunos parecen desprovistos de miembros, o tienen los pies y las manos flotando por el aire. El jugador puede elegir entre dos héroes –femenino o masculino–, ambos con los típicos rasgos del manga japonés: ojos grandotes, pelambrera descuidada y algunas características europeas.

*Floating Runner* apareció en Japón hace algún tiempo. Nos alegramos mucho de saber que ya está disponible en Europa desde finales del año pasado.



| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Arcadia |
| ■ FABRICANTE: | XING Entertainment |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí |
| ■ PAÍS: | Japón |
| ■ GÉNERO: | Aventura arcade |
| ■ JUGADORES: | Dos |





**[1] Lo dicho: el color del bloque resulta confuso. Aquí estás en una de tres carreteras estrechas por las que caen grandes pedruscos.**
**[2] Os lo aseguramos: las características lucen más cuando el juego se mueve.**
**[3] Los nivelesdel juegomuestran escenarios en los que predomina la simplicidad.**




**Acertijos y conflictos** se combinan en dos creaciones de Capcom. Deberás estar **en guardia** mientras **te abres camino** entre las **dificultades**, en medio de **extraños escenarios.**

## *Resident Evil 2*

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Virgin |
| ■ DESARROLLADOR: | Capcom |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sept. 1997 |
| ■ PAÍS: | Japón |

Si *Resident Evil* fue «el juego del 96», su continuación será, sin duda, el éxito del 97. Esta pesadilla de Capcom, que fue una de las estrellas de la PlayStation Expo deTokio, toma el relevo de su antecesora de forma tan terrorífica que conseguiría que Freddy Kruger temblara de miedo debajo de la cama.

> El incremento de actividad enemiga es una de las características más sobresalientes de Resident Evil 2

La historia es como sigue. *Resident Evil* 2 tiene como escenario una comisaría. Como en la versión anterior, hay dos personajes entre los que escoger: Leon, un poli de ciudad, y Elza, una universitaria aficionada a ir en moto. Una vez más, la historia sigue derroteros distintos según el personaje elegido, con rutas y rompecabezas específicos para cada uno de ellos. Los desarrolladores han



**(1) La sangre fluirá a borbotones con el lanzamiento del nuevo *Resident Evil* de Capcom. (2) Los zombies volverán a asolar la Tierra después de una catástrofe química. (3) Esta vez, la acción será todavía más trepidante. (4) Más sedientos de sangre, si cabe. (5) Y más terrorífico que nunca. Pobres Leon y Elza, de nuevo combatiendo el mal.**




**(1) A diferencia del original, la acción tiene lugar en una comisaría, con Leon (un poli de ciudad) y Elza (una estudiante) como protagonistas. (2) Elza parece preocupada. (3) Ya es demasiado tarde para matricularte en un club de tiro. Si no sabes disparar, eres hombre muerto.**







**(1) A diferencia de la primera versión, los zombies han sido programados uno por uno. (2) Por eso, algunos cogen velocidad y se abalanzan sobre ti.**

cuidado especialmente el entramado de la historia, que se va desvelando a medida que avanza el juego para mantener la emoción.

Como es natural, *Resident Evil 2* ofrece una experiencia de juego similar a la de su escalofriante predecesora, aunque el contenido y los aspectos visuales han experimentado un claro progreso. Según ha declarado el productor del juego, **Noritaka Funamizu**, Capcom ha incluido «una variada indumentaria para los dos personajes principales, como los trajes ignífugos. En función de la ropa que lleven, variará el número de armas que puedan cargar consigo. Por eso, superar ciertas secciones plantea un desafío mucho mayor.»

## Una gran variedad

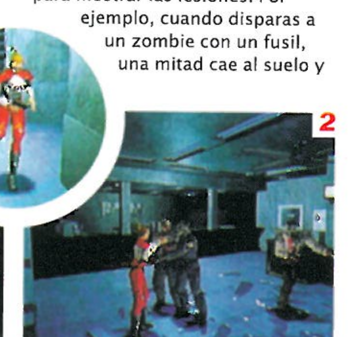
El incremento del grado de dificultad ha sido una de las prioridades en el desarrollo de esta continuación. «*Resident Evil 2* es bastante mayor que la primera parte —prosigue Fuzamizu—. Las estancias tienen más o menos las mismas dimensiones que antes, sólo que ahora hay muchas más. También se ha multiplicado el número de enemigos.»

Este incremento de actividad enemiga es una de las novedades más sobresalientes de *Resident Evil* 2. En el juego anterior, todos los zombies se movían de igual forma y a la misma velocidad. Esta vez, todos los zombies tienen su propia pauta de movimientos. Algunos caminan despacio mientras que otros, en el momento menos pensado, se abalanzan sobre ti como un rayo. Esto mantiene al jugador en guardia todo el tiempo y refuerza el factor sorpresa. Funamizu está empeñado en que nadie se crea que tiene la victoria asegurada, como parecía ocurrir en la primera parte una vez te familiarizabas con las reacciones de los enemigos. El objetivo, crear pánico, se ha alcanzado de manera admirable.

Funamizu confiesa que los desarrolladores tropezaron con algunos problemas cuando intentaban ampliar la variedad en beneficio del jugador. En el original tan sólo había un puñado de monstruos a la vez en pantalla, mientras que en *Resident Evil 2* hay unos siete. Sin embargo, «debido a que, en compensación, tuvimos que reducir los polígonos por personaje a casi la mitad, ha sido difícil mantener la definición y detalle de éstos», se apresura a añadir Funamizu. Con todo, los detalles de los personajes —sobre todo en lo que a movimientos se refiere— están incluso mejor acabados que los elementos más destacados de la primera versión.

Como era de esperar, la atmósfera de *Resident Evil 2* te absorbe por completo. Los ángulos de cámara son mucho más impactantes, la iluminación es más sutil y es perceptible un uso más acertado de los reflejos. Y para rematar, los sonidos de fondo son aún más horripilantes. También es más terrorífico, aunque a Capcom le preocupa la reacción del mercado europeo, respecto a la presencia de contenido *gore* en su producto.

Las diferentes armas infringen heridas de grado diverso sobre los adversarios y se ha previsto un amplio repertorio de animaciones para mostrar las lesiones. Por ejemplo, cuando disparas a un zombie con un fusil, una mitad cae al suelo y




**(1) Los variados ángulos de cámara crean una atmósfera muy asfixiante. (2) A esos zombies les ha llegado la hora.**



**Fíjate, sólo puedes asumir que tu candidatura no ha ido tan bien como se podía esperar.**



**En el futuro, éste será el aspecto de los polis . Parecerá como si hubieran salido directamente de una fiesta de música trance.**

la otra continúa caminando hacia ti. Repugnante, ¿verdad?

Los puzles son otro de los aspectos mejorados. Fuzamizu insiste en que «aunque haya un número similar de puzles a completar, éstos son mucho más evidentes y realistas, lo cual no significa que sean más fáciles». Por desgracia, nuestro interlocutor se resistió a entrar en detalles, así que tendremos que esperar a verlo con nuestros propios ojos.

Es una lástima que ahora tengamos que amonestar un pelín a los chicos de Capcom por no respetar jamás los plazos de entrega. Según las declaraciones de la compañía, un juego del calibre de *Resident Evil 2* estará terminado «cuando se termine», aunque el distribuidor de este juego para España ha declarado posteriormente que tiene previsto su lanzamiento para septiembre de este año.

El pasado diciembre sólo estaba acabado el 40% de los apartados de sistema motor del juego y gráficos. Sin embargo, es posible que, para cuando leas estas líneas, ya esté disponible en Japón. Todavía es una incógnita si se censurarán o no sus contenidos más sanguinarios.

## *Super Puzzle Fighter 2 Turbo*

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | **Virgin** |
| ■ DESARROLLADOR: | **Capcom** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Fin 1997** |
| ■ PAÍS: | **Japón** |

Por absurdos que puedan parecer el título y, desde luego, la idea de esta presunta continuación, no tenemos constancia de que exista un *Super Puzzle Fighter*. Es de suponer que sus fabricantes se han subido al carro de los juegos de puzzles haciendo gala de sentido de la ironía. Sin embargo, aunque el concepto sea extraño, el juego es cualquier cosa menos eso, ya que recuerda a muchos otros ejemplos del género. Caen gemas y cosas por el estilo, sólo que esta vez son los personajes del legendario *Street Fighter* (convertidos en monigotes infantilizados) los que luchan por convertirse en el mejor Street Puzzler.



**[1] *Super Puzzle Fighter 2 Turbo* es como un Tetris con los personajes de *Street Fighter*. [2] Lo que resulta ciertamente entretenido, aunque no deja de ser una combinación algo extraña.**

## Esperando entre bastidores

Con sede en el centro de Tokio y con unas oficinas de I+D a 600 kilómetros, en la congestionada Osaka, Capcom Japón emplea alrededor de 850 personas, 70 de las cuales están ocupadas en el proyecto *Resident Evil 2*. Aunque el interés principal de Capcom sea el desarrollo en arcade, la PlayStation también tiene valor estratégico para la compañía. En este momento, tiene 10 títulos para PlayStation en fase de desarrollo, entre los cuales se encuentran *Resident Evil 2 ,Super Puzzle Fighter 2 Turbo, Marvel Super Heroes* (el nuevo arcade beat `em up en 2-D que reemplazará al defenestrado *Patrulla X*, que se suponía que iba a lanzar Acclaim) y *Rockman 8*, una actualización del shoot `em up para la plataforma Nintendo. Por otro lado, también hay que tener en cuenta el juego de rol isométrico para Super Nintendo, *Breath Of Fire*, junto a adaptación para la PlayStation del *Mega Man* de Nintendo, que estará listo con ocasión del décimo aniversario de Mega en 1997. Capcom no ha querido revelar los cuatro títulos restantes.

Dicho esto, Capcom obsequió a *PSM* con un anticipo de los ansiados juegos arcade *Street Fighter 3* y *Street Fighter EX*, cuya conversión a arcade está prevista para este año (es probable que *EX* esté listo en primavera). *Street Fighter 3* presenta a la pandilla de *SF* en el familiar escenario 2-D del uno contra uno, mientras que *Street Fighter EX* merece especial atención, ya que es el primero de la saga en 3-D. Sin embargo, *EX* poseerá un estilo diferente al de *Star Gladiator*, ya que, a pesar de que sus personajes son poligonales, el juego no será plenamente 3-D. El motivo es que los fondos continúan sin tener profundidad. A primera vista, los títulos de la serie *Street Fighter* son intrínsecamente más complejos que *Star Gladiator*. Habría sido demasiado complicado mantener las 60 imágenes por segundo —con los variados diseños, animaciones y detalladas caracterizaciones de los personajes— si se hubiera optado también por decorados en 3-D. Estáte atento a la actualización de ambos juegos durante este año.

Además, Capcom ha dejado entrever que *Street Fighter* tiene cuerda para rato. Tras debutar en un género distinto al beat `em up, los personajes de *SF* pondrán sus talentos de combate al servicio de otros estilos de juego. Un juego de «acción» está en estos momentos sobre el tablero de dibujo, e incluso hemos oído rumores sobre algún tipo de «aventura». ¡No olvides que te dimos la exclusiva!













**[1] El edificio de Capcom en Tokio. [2] Noritaka Funamizu, (a la izquierda) y Shinji Mikami; jefe de producción y director adjunto de planificación, respectivamente. [3] Existe un Mega Man para la PlayStation en perspectiva. [4] ¡Ya era hora! El favorito de siempre de Nintendo aparecerá con motivo de su décimo aniversario. [5] *PSM* le echó un vistazo al juego en Tokio. Promete ser una versión pintoresca del viejo shoot `em up. [6] Como siempre, Mega Man parece pletórico en su traje azul.**

## ¿No son un encanto?







**Si los personajes de esta tira no parecen tan fieros como para hacerte picadillo, recuerda: las apariencias engañan. Mejor que no salgan del puzle.**





El objetivo es ir colocando las gemas del mismo color unas al lado de otras. De momento, ninguna novedad. Sin embargo, al juntar más de dos gemas, se desvanecen de forma inesperada y hay que esperar a que aparezca otra del mismo color antes de que las gemas vecinas se esfumen. Si colocas gemas en forma de cuadrados o rectángulos de más de 2 x 2 gemas, éstas se fusionarán en una supergema del poder. Al destruir una de esas monstruosidades, tendrás un montón de gemas de efecto retardado de ventaja sobre tu oponente. Dichas gemas especiales se te van descontando cada vez que añades una nueva piedra preciosa, lo cual pone freno tu avance, pero pueden ser de gran ayuda en la creación de múltiples combinaciones de enorme poder. Al principio, el conjunto resulta un poco mareante, pero acaba siendo muy absorbente.

Inicialmente todo te da vueltas pero, finalmente, el conjunto de las piezas encaja a la perfección

Y mientras todo eso ocurre, unos diminutos duendes combaten entre ellos en el centro de la pantalla. Cada vez que arremetas contra una supergema del poder, estos pequeños personajes efectúan un conocido movimiento especial de *Street Fighter*. Casualmente, los personajes con los que juegas son Rye, Ken, Chun-li, Sakura, Morrigan, Felicia, Hsien-Ko y Donovan.

*Encontrarás un buen ejemplo de lo que Capcom es capaz de hacer en la página 24, en la que ofrecemos un análisis preliminar de Star Gladiator, el último juego de lucha surgido de su factoría.*

Los gráficos están muy logrados y, aunque a estas alturas la experiencia de juego no parece tan fascinante ni desafiadora como la de *Puzzle Bobble* o, desde luego, la de muchos otros juegos de puzle, el envoltorio de *Street Fighter* lo convierte en uno de los juegos más sugerentes de su tipo desde el punto de vista visual. Además, estos juegos de puzle han sido diseñados sólo para jugar en un mano a mano contra otro jugador humano. *Super Puzzle Fighter 2 Turbo* aguanta el tipo con dignidad.




**[1] Los dos amigotes se juntan para jugar entre puzles. [2] Tenemos un ganador. [3] Esta especie de Tetris guarda similitud con un viejo juego de Mega Drive, *Mean Bean Machine*. [4] Se gana, pero también se pierde.**




# Amenaza ancestral

**Está prevista una conversión a 32 bits de la famosa saga *Contra* de shoot 'em up; pero mientras llega, los aficionados a los juegos de rol aguardan el muy largamente aplazado lanzamiento de *Suikoden*.**

## *Contra: Legacy Of War*

| | |
|---|---|
| EDITOR: | Konami |
| DESARROLLADOR: | Appaloosia |
| DISPONIBILIDAD: | Verano 97 |
| PAÍS: | Estados Unidos |



Muchos son los juegos que han dado merecida fama a Konami, pero la serie *Contra* ha sido una de sus más impactantes creaciones. Se trata de una colección de títulos englobados en el género shoot 'em up. Estudiamos aquí Super NES, uno de los *blasters* mejor diseñados de todos los tiempos, con una atmósfera magistralmente desarrollada.

Super NES no se ajusta al viejo formato estándar de los *blasting* repleto de malos conducidos por un líder, cuyo punto débil estaba claramente marcado y que no ofrecía mucha resistencia. Los niveles en sí estaban muy bien diseñados, cada enemigo estaba cuidadosamente situado y tenía un propósito útil. Además, el aspecto de sus jerifaltes eran bastante aterrador. O sea, que te podían hacer saltar del asiento.

Pero el tiempo pasa, y en un intento de renovar el proyecto, Konami ha creído conveniente convertir su prácticamente perfecto *blaster* en un juego 3-D, probablemente aprovechándose de la tecnología de 32 bits que añade a la experiencia una nueva dimensión.

El escenario es, bueno, pero previsible: el jugador es una especie de soldado que fuertemente armado deambula por un paisaje desolador y futurista eliminando un «amplio elenco» de atacantes humanos, subhumanos y androides. No obstante, la acción es cualquier cosa menos previsible.

Como en anteriores entregas, hay una sorpresa —por regla general, armada hasta los dientes— aguardándote en cualquier esqui-



**[1] Un enemigo con dos torretas armadas y una gran puerta de acero. Es uno de los enemigos más fáciles. [2] Quédate detrás del tanque para evitar sustos.**

1 2




**[1] Esta nave estalla en el aire. [2] Escoge uno de los cuatro guerreros disponibles.**



[1] **Estas torretas salen del suelo. También, puedes encargarte de ellas con cierta facilidad.** [2] **El jefe del primer nivel es muy poca cosa para ti.**

na. También se ha mantenido la modalidad de dos jugadores, que tan buen resultado ofrecieron en anteriores episodios. Tú y un amigo podéis escoger un soldado cada uno y ayudaros mutuamente.

Gracias a cómo están estructurados los niveles se puede planificar la cooperación de forma inteligente. Por ejemplo, en lugar de ir cada uno por su lado atacando frenéticamente, a menudo vale la pena que uno de vosotros abra fuego y cubra al otro, mientras éste se ocupa de destruir un enemigo mayor o una posición armada. Si en esta nueva atmósfera 3-D se mantendrá o no toda la diversión que ofrecían los juegos originales es un tema que estudiaremos cuando analicemos el juego en un próximo PlayTest.

> La relación de personajes de *Suikoden* será tan extensa que puede haber problemas a la hora de pagar la nómina

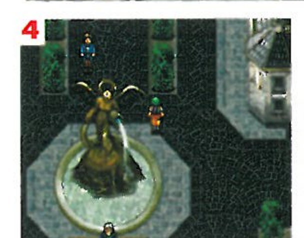


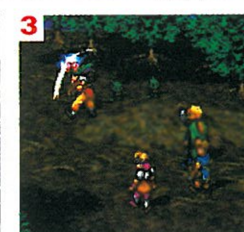


[1] **Más torretas. Demasiadas torretas.** [2] **Los robots-araña pueden ser muy desagradables.**



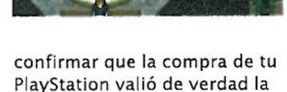

[1] **Puedes atribuir un nombre a tu personaje. Por ejemplo Chiquito, je, je.** [2] **Esta criatura probablemente sea un «abejorro».** [3] **Los personajes hacen turnos para atacar.** [4] **Una estatua que moja al vecino.**





## *Suikoden*

| | |
|---|---|
| EDITOR: | **Konami** |
| DESARROLLADOR: | **Konami** |
| DISPONIBILIDAD: | **Febrero 97** |
| PAÍS: | **Estados Unidos** |



¡Oh, cielos! Después de tantísimos meses de espera, y sacos de cartas de malhumorados propietarios de PlayStation, Konami por fin se ha decidido: lanzará un juego de rol.

Se llama *Suikoden*: al más puro estilo japonés, el juego consiste en ir metiéndose en broncas. La buena noticia es que los aficionados a los juegos de rol de 16 bits encontrarán el estilo gráfico y el modo general de funcionamiento muy familiar. Y las mejores noticias son que, aun conservando el formato original, el juego introduce suficientes florituras gráficas, magníficas bandas sonoras e ingeniosos efectos especiales para confirmar que la compra de tu PlayStation valió de verdad la pena.

La historia gira en torno a un joven cuyo padre se ha ido a la guerra. Éste le ha encargado a su hijo que durante su ausencia cuide la casa y sirva al emperador. Ni que decir que el emperador enviará al protagonista a algunas misiones que, aunque sencillas en su inicio, terminarán por hacerle vivir espeluznantes aventuras.

No hay mucho que decir sobre este punto, pero tenemos la inequívoca sensación que va a ser muy bueno (o, al menos, muy voluminoso). A quienes conocen bien los juegos de rol, les sorprenderá descubrir que *Suikoden* contiene 108 personajes (ni más, ni menos).



**En las batallas, la cámara se acerca a la escena para captar mejor la acción.**






**Acclaim tiene entre manos tres juegos completamente distintos, aunque todos ellos guardan algún tipo de relación con el pasado. ¿Será éste el futuro para PlayStation? A estas alturas, le concedemos a Acclaim el beneficio de la duda.**







**[1] Goldendust, el personaje de la izquierda, es un individuo muy extraño. [2] En total, diez personajes a nuestra disposición. [3] Algunos de ellos muy feos.**

## WWF: In Your House

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Arcadia |
| ■ DESARROLLADOR: | Acclaim |
| ■ DISPONIBILIDAD: | No |
| ■ ORIGEN: | Estados Unidos |

Después de la calurosa acogida que *WWF Wrestlemania* tuvo en PlayStation, no debería extrañarnos que Acclaim produjera otro juego similar. Esta vez puedes escoger entre 10 luchadores; algunos de ellos te resultarán conocidos, mientras que de algunos otros no habrás tenido nunca noticia. A nosotros nos sorprendió encontrarnos con Goldendust, un terrorífico híbrido hombre/mujer recubierto de un material dorado que lucha contra sí mismo. Es más esquizofrénico que un grupo de mercenarios vestidos de boy-scouts.

Bueno, para abreviar, sólo hay que mencionar que, al igual que en el primer juego, cada personaje posee un abanico de movimientos tradicionales. Utilizando los botones que ya nos son familiares, estos movimientos pueden ser sustituidos por otros especiales, graciosos de tan ridículos. Se puede cambiar, por ejemplo, la cabeza del Bulldog británico por la de un bulldog de verdad y hacer que ladre y realice enérgicas maniobras. Todo muy extraño, pero no por ello menos divertido.

El juego tiene lugar en diferentes escenarios que aparecen en función del luchador contra el que estés compitiendo. Esto no afecta al juego pero, al menos, proporciona algo de variedad gráfica. Y en función del humor que tengas en cada sesión de juego, podrás escoger entre toda una gama de opciones de lucha, como el combate individual, una temporada completa de torneos de lucha o el torneo mundial de WWF.

Aunque está claro que con este juego la diversión está asegurada, queda por ver si mejora de manera significativa el ya espléndido *WWF: Wrestlemania*.

## Batman Forever: The Coin-op

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Arcadia |
| ■ DESARROLLADOR: | Acclaim |
| ■ DISPONIBILIDAD: | No |
| ■ ORIGEN: | Estados Unidos |

Cuando ya disponemos de juegos de combate tan sofisticados como *Tekken* y *Toshinden*, ¿sigue siendo necesario producir más beat 'em ups? Acclaim parece creer que sí.

*Batman Forever* es una versión de las populares máquinas recreativas. Para los que no estén familiarizados con los juegos de estilo beat 'em up con recorrido por el escenario, he aquí el truco. La imagen de un personaje que se mueve de izquierda a derecha a través de varios escenarios y diferentes niveles. Cada pocas pantallas se detiene y dos, tres o incluso cuatro enemigos entran en escena. Si los liquidas a todos, continúas tu camino. Al mismo tiempo, serás capaz de ir recogiendo nuevas armas y otros trastos que podrás arrojar al enemigo. El problema de este tipo de juegos beat 'em up es que los atractivos



**¿Pero es que este chico nunca aprenderá a vestirse?**







**[1] *Batman Forever* es lo último en la gama de beat 'em up producidos por Acclaim. [2] Éste parece mejor que los demás, pero sólo el tiempo nos lo dirá.**



**[1] Algunos de los toques gráficos son impresionantes. [2] El juego está bastante pasado, pero si añoras los viejos beat 'em up y sus movimientos sencillos...**




## Si añoras los viejos beat'em ups, Batman es lo que estás esperando

decorados se encuentran siempre supeditados a un exhaustivo sistema de combate. Al final, todo consiste en saltar de un lugar a otro mientras martilleas los botones de ataque hasta lograr aniquilar a todo lo que se mueva en la pantalla.

No hace muchos años, esto habría estado muy bien (de hecho, el clásico *Final Fight* de SNES fue un auténtico bombazo), pero ahora la idea está bastante pasada.

*Batman Forever* tiene algunos toques gráficos de gran calidad y si añoras los viejos tiempos en los que los beat'em ups no conllevaban complejas combinaciones y hábiles movimientos especiales, esto es lo que andas buscando.

**El negro siempre da un *look* más clásico.**

## The Crow: City of Angels

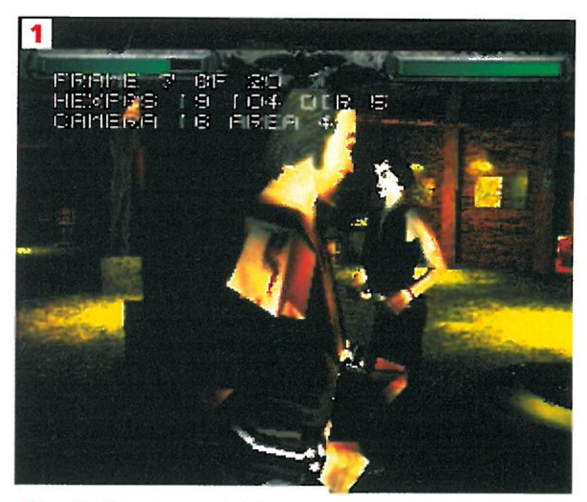
| | |
|---|---|
| EDITOR: | **Arcadia** |
| DESARROLLADOR: | **Acclaim** |
| DISPONIBILIDAD: | **Primavera 97** |
| ORIGEN: | **Estados Unidos** |

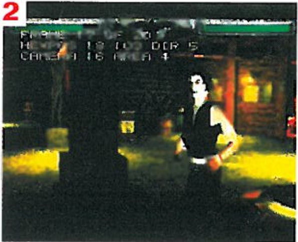
No podemos decidirnos sobre si este juego es o no una buena idea. Por una parte, *The Crow* utiliza el eficaz sistema de cambios de cámara que hemos visto en juegos tales como *Resident Evil*, pero por otra se deshace del formato acción/aventura para abrazar un estilo puramente beat 'em up.

En cualquier caso, todavía les queda mucho trabajo que hacer si lo quieren vender en cualquier lugar decente. Pero primero un poco de historia: en la primera película, una banda de gamberros asesina a un tipo llamado Eric Draven y a su novia durante una sangrienta juerga de Halloween. Pero debido a la prematura (y bastante injusta) naturaleza de las muertes, el espíritu de Draven no logra descansar en paz. Así que regresa a la vida para vengarse, dotado de «invulnerabilidad» y de una espectacular destreza en la lucha. La película era interesante aunque un tanto cutre en algunos aspectos. A pesar de eso —y a pesar también de la muerte de Brandon Lee, el actor principal— se ha realizado una segunda parte y, casi al mismo tiempo, Acclaim ha intentado sacar el videojuego de la película.

A medida que uno se mueve a través de los distintos niveles, la cámara se pone en funcionamiento para ofrecernos un buen plano de la acción. Por el momento, sin embargo, las cámaras están muy mal situadas, de forma que uno se encuentra entrando en habitaciones desde todo tipo de extraños ángulos, lo que puede provocar una cierta desorientación. El juego está diseñado para imponernos un circuito a través de los distintos niveles y, a veces, no nos podemos mover en un espacio en apariencia abierto sencillamente porque no se supone que debamos hacerlo.

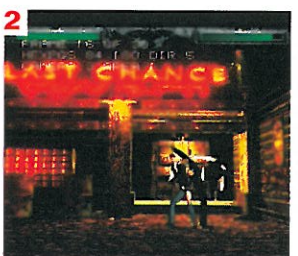
En cuanto a la lucha, también necesita mejoras. Cuando nos situamos al lado de un contrincante, adoptamos la postura de lucha. Entonces podemos dar patadas o puñetazos. Según nuestra posición, también podremos llevar a cabo otros movimientos. Por ahora, todo funciona un poco despacio, convirtiendo el combate en una labor tediosa. Tampoco nos volvemos automáticamente hacia nuestros oponentes, lo que resulta problemático. Sin embargo, todo el juego capta muy bien el ambiente y los personajes están muy logrados para ser la primera versión del juego, así que esperamos que todos estos problemas sean solventados antes de lanzarlo al mercado.





**[1] El alma de Eric Draven se niega a morir. [2] Así que regresa para regocijo de la lucha en pantalla y de los videojuegos.**



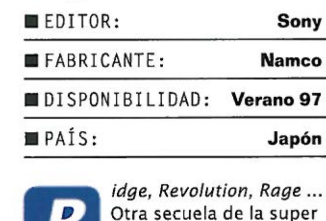





**[1] *The Crow* utiliza los efectos de cambio de perspectiva vistos en Resident Evil. [2] La lucha en el juego es bastante sencilla. [3] No importa cuánta gente esté implicada.**




**La lista de novedades de Namco incluye tres clásicos de estilo arcade, cada uno con su diseño específico adaptado a la superconsola de Sony. Demos la bienvenida a la tercera secuela de la serie *Racer*, a una conversión de *Soul Edge* y a los *Lethal Enforcers* de los noventa.**

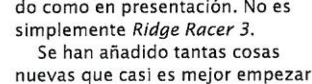


**Aquí está el meollo de la acción. El edificio de Tokio donde Namco da forma a tus futuras experiencias de juego.**

## *Rage Racer*

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Sony |
| ■ FABRICANTE: | Namco |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Verano 97 |
| ■ PAÍS: | Japón |

*Ridge, Revolution, Rage ...* Otra secuela de la super exitosa serie *Racer* de Namco está a punto de ser lanzada a un público hambriento. Pero *Rage Racer* no es una conversión del juego arcade, como sucedió con *Ridge Racer* y *Revolution*. De hecho, esta vez el juego ha sido creado especialmente para Playstation, por lo que supera a los demás tanto en contenido como en presentación. No es simplemente *Ridge Racer 3*.



Se han añadido tantas cosas nuevas que casi es mejor empezar por el principio. Primero se te caerá la baba con la introducción generada por ordenador (aunque puede resultar un poco larga), y una vez vista se pasa a la pantalla de opciones. En este apartado la mejora más plausible es el modo Editor, que permite no sólo comprar uno de los diez coches a la venta, sino también cambiar los aspectos estéticos de tu coche, incluyendo el color, el logotipo del equipo y el estampado.

Otra característica a tener en cuenta es la de «Tune up», donde se puede aumentar la categoría del coche mejorando el motor y los neumáticos. Como es más importante acabar la carrera en una buena posición que conseguir los mejores tiempos, la mejora de categoría es indispensable; sobre todo si se tiene en cuenta que los jugadores del ordenador son considerablemente más duros e inteligentes que antes.

*Ridge* y *Revolution* estaban deliberadamente destinados a ser juegos arcade, y por tanto el nivel era bastante superficial. En cambio *Rage Racer* tiene más profundidad

1



2


3


**[1] El diseño de los escenarios de *Rage* es tremendamente creativo. [2] Una gran novedad es la personalización del coche antes de empezar a correr. [3] Una chica.**

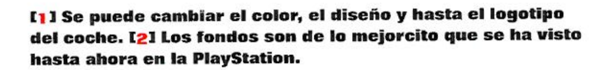
1



2


**[1] En Namco defienden con firmeza la técnica de las 3 «R» cuando se trata de juegos de carreras: *Ridge, Revolution* y Rage. [2] Y Rage podría ser el mejor del lote.**



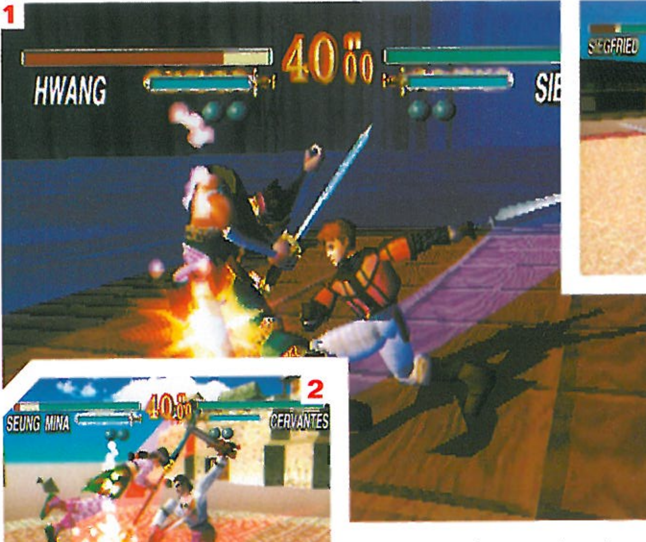
[1] Se puede cambiar el color, el diseño y hasta el logotipo del coche. [2] Los fondos son de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora en la PlayStation.

La velocidad de *Rage* es casi un 20% superior a la de *Revolution* gracias a un nuevo sistema de gráficos 3-D

y, gracias a las opciones de personalización, una mayor duración. Los gráficos también son considerablemente más realistas —con colores auténticos y texturas más suaves— y el punto de vista, al estar más cerca de la calzada, da más sensación de velocidad.

El diseño de la pista de *Rage* es mucho más creativo, con inclinaciones de 45 grados, curvas más cerradas, rectas para adelantar más largas y muchos túneles. Además, hay cuatro pistas en total, y todas están disponibles en modo Grand Prix, Arcade y Versus; según el tipo de pista, los coches se las apañan de una manera o de otra.

La velocidad de *Rage Racer* es por lo menos un 20 % superior a la de *Revolution* gracias a un sistema de gráficos 3-D totalmente nuevo, y con las imágenes poligonales y los fragmentos de pantalla aparentemente bajo control, seguro que será un éxito impresionante.




[1] Siegfried no es un gran nombre para un luchador, pero se las apaña muy bien solito. [2] Los colores cantones prevalecen a lo largo de todo el juego. [3] Siegfried te puede hacer perder la cabeza.

## Soul Blade

| | |
|---|---|
| EDITOR: | Sony |
| FABRICANTE: | Namco |
| DISPONIBILIDAD: | Marzo 97 |
| PAÍS: | Japón |

*Soul Edge* apareció en arcade a principios de 1996, y fue rápidamente superado por *Soul Edge II* (muy mejorado). Y es precisamente esta versión la que ha servido de base para hacer la adaptación del juego para PlayStation, *Soul Blade*. Pero no es sólo una conversión del juego arcade, ni siquiera otro *Tekken 2*. Gracias a la utilización de un sistema superior de gráficos llamado System 11 (que ya se usó en la primera versión arcade) y a un montón de características y movimientos nuevos y emocionantes, *Soul Blade* es más que impresionante.

Los gráficos son preciosos: los personajes están generados a base de complicados polígonos, trabajados con unas texturas espléndidas y un acabado de tonalidades Gouraud. Los fondos, por otra parte, están más currados que en *Tekken 2*, con colores más brillantes y horizontes más espectaculares. Pero el efecto más logrado es una rotación 3-D más fluida y unos ángulos de cámara muy amplios. Las panorámicas y zooms repentinos acentúan la acción trepidante, de manera que casi se puede sentir cómo crujen los huesos cuando una hacha grande y pesada cae sobre una costilla indefensa.

Sin embargo, quizá lo más atractivo de *Soul Blade* sean los rasgos prácticos. Por un lado tiene cuatro modos de juego: Arcade, Time Attack, Versus Survival y Team battle (batalla en equipo, que permite crear dos equipos con los 11 jugadores de una ronda del torneo). Por otro, hay un menú de Mandatos donde un útil y practico editor enseña a realizar los movimientos más complicados. Y además hay un montón de maniobras ingeniosas que aprender, que añaden gran profundidad y absorben más al jugador.

Hay muchos movimientos que ya los conocemos de *Tekken 2*, pero *Soul Blade* pone más énfasis en el







[1] Los complicados polígonos de los personajes son uno de los atractivos del juego, [2] mientras que la rotación 3-D es fluida, [3] la acción espectacular, [4] y los fondos, a veces, muy espectaculares.







**[1] A Hwang le están dando una buena paliza. [2] El verde limón triunfa este año en los modelitos para luchadores, según los expertos en moda para beat´em'ups. Se prevé la llegada de colores más oscuros para la primavera... [3] Hwang vuelve a estar en primera línea.**

combate cuerpo a cuerpo y en la defensa, e incluso a la capacidad de desproveer al contrincante del arma que lleve en la mano de una patada. También están los movimientos de pivotación, los rodamientos de escape y los movimientos repentinos cuando el adversario baja la guardia.

El efecto más logrado es una rotación 3-D más fluida y unos amplios ángulos de cámara

Los matices sutiles y la cuidada presentación (que incluye la mejor introducción generada por ordenador y la mejor secuencia final interactiva) se combinan para garantizar que éste sea el ejemplo más destacado del género beat´em ´up. ¿Tenemos a la vista otra calificación de 10/10?

## Time Crisis

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Sony |
| ■ FABRICANTE: | Namco |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Verano 97 |
| ■ PAÍS: | Japón |



**Está claro que *Time Crisis* mejorará, más allá del reconocimiento que obtenga, gracias a la pistola periférica que Namco ha diseñado especialmente para este juego. De hecho, será algo genial.**

*Time crisis* es el *Lethal enforcers* de los noventa. Es uno de los juegos interactivos más estimulantes de los que están a punto de salir, con una construcción inteligente de los niveles, un ritmo de juego rápido, un escenario amablemente difícil y una bienvenida facilidad de «Reload» (recargar) que permite escabullirse de la línea de fuego detrás de los cajones o de los muros.

Los fabricantes, al adaptar el juego a la plataforma PlayStation, no se han limitado a convertir el código sino que han buscado una manera de reproducir unos gráficos y un campo de batalla acorde al hardware de la consola de Sony.

Y lo cierto es que la versión de 32 bits contiene toda la excitación y el pulido aspecto del original. A esto contribuye en gran medida el nuevo periférico de Namco diseñado especialmente para PlayStation: una nueva pistola que debería ser compatible con juegos shoot´em´up diseñados por otros fabricantes para esta consola. De hecho, la única diferencia significativa entre ambas versiones del juego es la omisión de el pedal de pie que había en la cabina arcade, que aquí se ha sustituido por un botón que resulta más intuitivo (en la parte izquierda de la pistola). Aunque en el momento de publicar este artículo no ha sido posible confirmar la futura comercialización de este nuevo periférico en España, no nos cabe duda de que pronto podremos dar buenas noticias a este respecto.

El juego está estructurado de manera que cada misión se divide en minisecciones, en las que pueden aparecer hasta veinte enemigos. Una vez liquidados, el siguiente paso es un breve viaje predeterminado hacia el siguiente punto conflictivo y vuelve a empezar el tiroteo. Pero no hay que olvidar que, dado que el tiempo está limitado, no conviene estar todo el rato buscando escondrijos desde donde disparar al tuntún.

El lanzamiento de *Time Crisis* en Japón estaba previsto para el pasado mes de diciembre, y en algunos países la versión del juego para PlayStation llevará incluida la pistola. Esperemos que aquí llegue en las mismas condiciones, aunque lo que no está nada claro es cuanto costará.





**[1] *Time Crisis* es una especie de *Lethal Enforcers* para los noventa. [2] Cada misión se divide en minisecciones llenas de enemigos.**



**Éste podrías ser tú en cuestión de unos meses. Un afortunado experimenta el juego en la reciente Expo de Tokio.**



**[1] Como muchos juegos de este género, los enemigos simplemente aparecen por detrás de las cosas, ante lo que conviene liquidarlos inmediatamente. [2] Y no creas que en este juego basta con esconderse; hay que ser un hombre.**

# TOBAL No. 1

## NECESITARÁS TODA TU ENERGÍA

No desperdicies ni un movimiento... no te pierdas un solo gesto... concentra todos tus esfuerzos en la pantalla, porque vas a necesitar todas tus fuerzas para vencer en "Tobal Nº1"









Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**




TODO EL PODER EN TUS MANOS






**Si te han dado la baja por padecer codo de tenista, ¿por qué no entretener tu convalecencia con un sucedáneo?**

Los programadores de Ocean son los más amables que jamás hemos conocido. Este corresponsal, al visitarles en su estudio con el fin de echar una ojeada en exclusiva a *Break Point*, estuvo a punto de caer derrotado en una partida frente a un programador de PlayStation. Pero he ahí que consiguió darle la vuelta a un cuatro-cinco adverso para conseguir al final una maravillosa victoria en el set por ocho juegos a seis. Hasta ese punto cuidan sus relaciones públicas.

*Break Point* es el cuarto simulador de tenis para PlayStation. Primero apareció *Power Serve Tennis*. En su momento, opinamos que hacía falta ser el aficionado más ferviente del mundo al deporte de John McEnroe para comprar este título de Ocean. Y ciego. En la modalidad de dos jugadores había algo parecido a diversión, pero la música llegaba a ser insoportable incluso para los afectados por serios problemas auditivos.

Entonces surgió el joven Pete Sampras con su *Extreme Tennis*, que era un juego de tenis competente, pero al que le faltaba algo de emoción; hace poco ha aparecido *Davis Cup Tennis*, que resulta muy aparente en todos los sentidos, siempre y cuando pases por alto el hecho de que reduce al jugador a unos movimientos más torpes que los de un mal imitador de Chiquito de la Calzada.

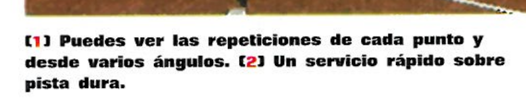
*Break Point* emplea captura de movimientos reales de jugadores y








**[1] Hay todo tipo de superficies sobre las que puedes probar las pelotas de tenis. [2] Eso debe ser tierra batida. [3] Se mide la velocidad de cada servicio.**



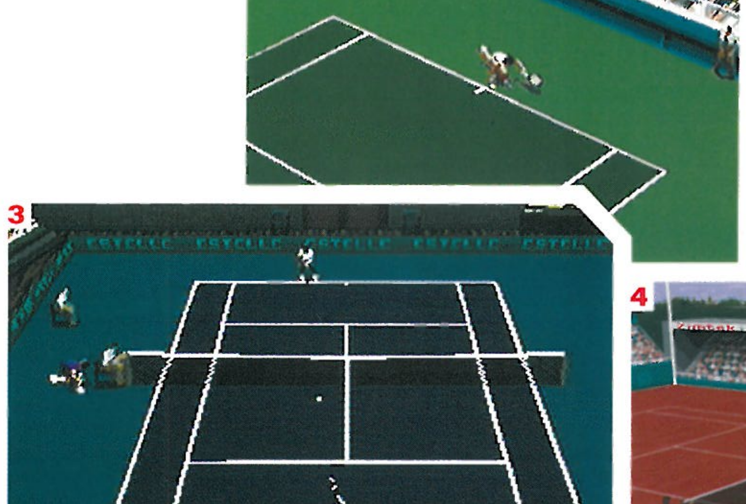
**[1] Puedes ver las repeticiones de cada punto y desde varios ángulos. [2] Un servicio rápido sobre pista dura.**

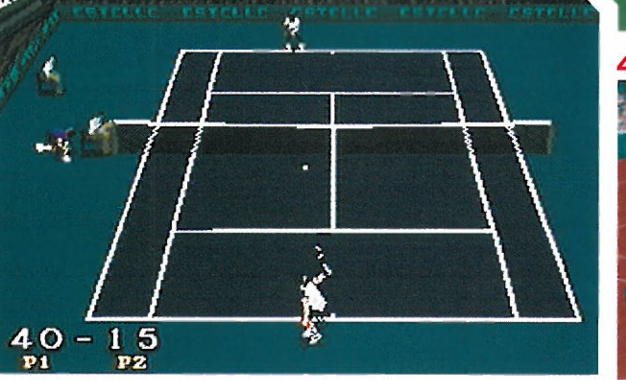
Los jugadores se mueven con fluidez y se ha retocado todo el asunto...





| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | **Ocean** | ■ PAÍS: | **Gran Bretaña** |
| ■ DESARROLLADOR: | **Smart Dog** | ■ GÉNERO: | **Juego de tenis** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Sí** | ■ JUGADORES: | **De uno a cuatro** |








**[1] La R de la esquina superior izquierda de la pantalla indica que se trata de una repetición. [2] Podemos escoger la modalidad del juego que más nos guste. [3] Seguid la bola, familia. [4] Los arbitros tan atentos como siempre. [5] Diez personajes ficticios.**

jugadoras de tenis para reproducir con fidelidad todas las imágenes. El tipo implicado fue el profesional inglés Chris Bailey, pero sus más de dos metros de estatura les causaron un sinfín de problemas a la hora de trasladar sus movimientos mediante el fantástico software desarrollado por los mismos programadores de *Break Point*. Podemos considerar la reproducción del movimiento como una victoria del sentido común. Los jugadores se mueven con fluidez y todo el asunto se ha acabado y retocado de forma brillante. Incluso aparecen recogepelotas corriendo por allí.

Los programadores están básicamente en la fase de pruebas, por lo que pudimos echarle un buen vistazo al juego. Existen cuatro superficies diferentes sobre las que se pueden probar las pelotas amarillas: hierba, tierra batida, cubierta y una preciosa pista Tarmac situada en los alrededores de un hotel, al lado de una piscina.

## Aspectos destacables

Todas las opciones tenísticas que uno espera están aquí: individuales, dobles (hasta cuatro jugadores por medio de un dispositivo Multi-Tap™), copas, torneos, giras y modalidades de entrenamiento. Ninguno de los jugadores es real, o sea que no tendrás que ver ni pañuelos en la cabeza ni a tipos con la lengua fuera. Los ocho jugadores y jugadoras (también hay algunos personajes secretos) tienen habilidades distintas, y el marcador que aparece al final de cada juego es espléndido; podría adornar perfectamente la nueva pista número uno de Wimbledon. Otro detalle a agradecer es la pantalla de estadísticas, que te permite saber cuál es tu servicio más rápido y cuántas dobles faltas, servicios directos y primeros servicios has conseguido.

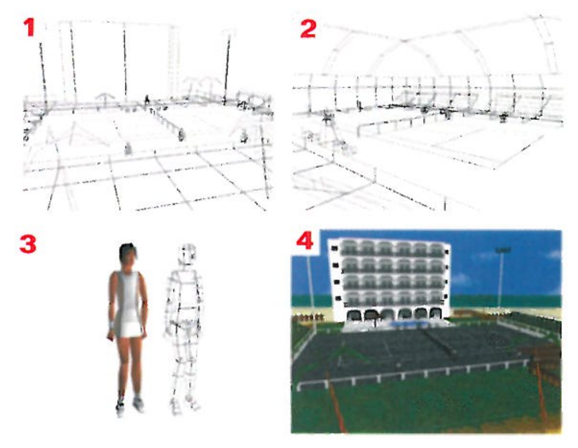
La opción de repetición proporciona cinco ángulos de visión distintos, para aquéllos a los que les gusta comprobar si en efecto la bola rozó la línea.

*Break Point* está tomando forma para ser un juego de tenis excelente. El PlayTest definitivo debería aparecer el mes que viene. Espéralo con ansia.

## ¿Algún voluntario para el tenis?



**Bien, hay 10 personas dispuestas a jugar a tenis, pero curiosamente sólo uno de ellos parece haber traído la raqueta.**



**[1, 2] Es una especie de boceto por ordenador. [3] El resultado final es bastante bueno. [4] Un lujoso escenario. Un hotel, una piscina y una pista de tenis. Y un árbol.**

# F1

## Formula

## el veredicto final

**¿Es *Formula 1* uno de los mejores juegos que existen en PlayStation? Por supuesto, pero también parece ser uno de los más problemáticos. ¿Ganador o perdedor? ¿Williams o Forti? Nosotros acusamos; Psygnosis sube al banquillo.**

F1 es, sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos creados para PlayStation. Su complejidad es sorprendente. En lo que respecta a su ejecución, Bizarre Creations ha producido uno de los juegos de carreras más satisfactorios que jamás haya habido en ningún formato. Si se te estropea el coche en las curvas de Spa puedes llegar a percibir el punzante olor a goma quemada, o sentir el frío de las brumosas Ardenas. Nadie niega que este juego proporciona una experiencia estupenda. Sin embargo, desde su aparición han ido saliendo a la luz una serie de fallos. Hay algunos errores que forman parte de la industria moderna de los juegos, pero los lectores de *PlayStation Magazine* ya han descubierto unos 14 defectos en *Formula 1*, desde detalles insignificantes hasta descuidos potencialmente catastróficos. Un fallo sería comprensible, dos sería justificable, pero catorce apesta a descuido.

Sin embargo, ¿pueden todos ellos ser considerados como defectos? ¿No podría tratarse, en unos casos, de elementos introducidos a propósito y, en otros, producto de las restricciones que impone la arquitectura PlayStation? Con estas cuestiones en la cartera, nos dirigimos a Psygnosis para averiguar qué tenían que decirnos al respecto.

Empezando por los problemas del juego en sí, han recibido críticas las paradas técnicas en boxes y todo lo referente al abastecimiento de combustible. A pesar de que los indicadores marquen que el depósito está lleno de combustible durante una parada en boxes, inmediatamente después de la vuelta a la carrera puede volver a encenderse el indicador de «depósito prácticamente vacío». Parece ser que la cantidad de combustible es irrelevante a la hora de jugar y, por alguna extraña razón, no existe señalización que nos diga «vuelve a boxes».

No obstante, según el director de relaciones públicas de Psygnosis, Glen O'Connell, no se trata de ningún error, sino que «el problema se debe, en parte, a la mala interpretación de lo que ofrece el juego». O'Connell sostiene que «desde su concepción original hasta su entrega final a Sony, *F1* siempre ha sido un arcade de carreras con un amplio abanico de elementos de simulación». He aquí el *quid* de la cuestión: la palabra «elementos». El diseño de *F1* fue concebido para el mercado de masas y Psygnosis pensó, sencillamente, que el mercado actual de PlayStation no requeriría una simulación más rigurosa. Psygnosis hace hincapié en este punto: éste no es un juego de simulación y, siguiendo esta lógica, los problemas de los boxes y el combustible dejan de ser errores para convertirse en decisiones tomadas de forma deliberada durante la fase de desarrollo. Los representantes de Psygnosis añaden otra explicación: «En cuanto al primero de estos problemas de combustible, hemos de señalar que este detalle depende del número de vueltas que hay en una carrera. La señal de *depósito prácticamente vacío* siempre aparece al menos una vuelta antes de que se acabe la gasolina».

Fl no es un simulador y, partiendo de esta base, los problemas con los boxes y el combustible no son más que decisiones tomadas de forma consciente durante la fase de desarrollo.

No es una mala explicación y, de hecho, también puede aplicarse a las opciones que se ejecutan mediante el cambio de marchas (otro rasgo diseñado a propósito); sin embargo, también se ha cuestionado la integridad de la inteligencia artificial (IA) del juego. *Formula 1* parece más una guerra de desgaste que un deporte, pero, si no se tocan los mandos, todos los coches finalizan la carrera. No sólo eso, sino que además las carreras parecen tener resultados ya establecidos si uno no intenta competir.

«En nuestro acuerdo con la FOCA (sí, así se llama la Asociación de Fórmula 1) se decidió que no habría colisiones gratuitas, dado que un deporte genuino no debe entenderse como algo destructivo —dice Glen—. En el juego también existe una serie de reglas que todos los conductores deben asumir. Así, si el jugador no se mete en la trayectoria especifica de los coches controlados por el ordenador, podrá finalizar la carrera.»

La propia implementación de los datos concentra también muchas quejas. El ordenador constata el desgaste progresivo de los neumáticos, pero la conducción no se ve afectada hasta que se alcanza un punto crítico. Los alerones pueden

presentar un aspecto excelente pese a estar a punto de desintegrarse. ¿La razón? Se decidió no representar gráficamente tales desperfectos.

Los errores de diseño de la parte delantera del bólido, que han recibido tantas críticas debido a que impiden alcanzar una mayor velocidad y dificultan el manejo del automóvil, se deben al hecho de que, sin el factor de fricción suplementaria, hacen más rápida la circulación en línea recta. El hecho de que haya que dar un golpe de volante para tomar una curva cuando nos encontramos en esa situación, según Psygnosis, es el fruto de una decisión deliberada destinada a facilitar el juego.

Los periféricos también han causado problemas, pero Psygnosis sostiene que esto no sucede con ningún volante homologado y que, por tanto, no tiene por qué asumir el mal funcionamiento de estos periféricos. Sin embargo, quienes tengan problemas con los valores de aceleración deben intentar establecer la máxima velocidad al 75% del recorrido del pedal para obtener los mejores resultados. Mientras tanto, la empresa está intentando resolver estos problemas con los fabricantes. Psygnosis también se disculpa ante todos aquellos que se las han visto y deseado para acceder al modo Replay desde estos controles, dado que hasta el último momento la compañía no descubrió que sólo tenía dos opciones: suprimir esta característica, o reservarla exclusivamente para controles digitales.




**Un juego de carreras modélico: F1 es el mayor juego para consolas de todos los tiempos.**

Otro ámbito de problemas tiene que ver con las limitaciones impuestas por la propia arquitectura de la plataforma. No es posible grabar ni cargar una partida de dos jugadores enlazados a través del puerto serie, ya que para ello haría falta que el contenido de los 2 MB de VRAM de cada consola fuese prácticamente idéntico.

El efecto ocasional de imágenes sincopadas también tiene un origen técnico: 2 MB no es mucho espacio para jugar y, dado que los circuitos son representaciones fidedignas de los originales, Bizarre tampoco pudo echar mano de un recurso muy habitual entre los desarrolladores que desean evitar la complejidad de representar la profundidad de campo en un eje horizontal: emplazar una montaña en un paisaje en el que no existe tal accidente geográfico. «Si alguien me enseña un juego que realice operaciones matemáticas tridimensionales tan complejas como éstas y que, al mismo tiempo, funcione a esta velocidad y tenga gráficos de esta calidad, admitiré que en F1 existen tales problemas en la animación de las imágenes –asegura Glen—. Pero como no conozco ningún juego como éste, estoy seguro de que *F1* es uno de los títulos más avanzados desde el punto de vista técnico.»

Lo que nos lleva al defecto por antonomasia. Algunos de los coches controlados por la IA tienen que ir a boxes continuamente, mientras que otros no paran en todo el circuito y, además, suelen acabar ganando. «Tenemos que admitir que esto es un problema, que hemos descubierto cuando el juego ya estaba en el mercado, aunque sólo sale a la luz cuando el jugador participa en una carrera larga y está activada la opción de las paradas para repostar combustible —sostiene Glen—. Y es preciso subrayar que sólo sucede en un par de ocasiones, por lo que sólo un pequeño porcentaje de jugadores se encontrarán con este problema. Muchos usuarios con los que nos hemos puesto en contacto consideran que las posibilidades del juego compensan cualquier pequeño inconveniente.»

**Un pequeño número de problemas frente a un elevado porcentaje de características positivas: podemos estar totalmente seguros de la calidad del producto.**

Glen calcula que menos del 0,25% de los compradores están descontentos con *F1* y mantiene con firmeza que Psygnosis está satisfecha con los resultados obtenidos. «Valoramos las opiniones de quienes compran nuestros productos y procuramos eliminar todos los defectos y problemas imaginables, incluso en un juego de esta envergadura y complejidad. Todos tenemos algo que aprender de esta experiencia, aunque si se compara la pequeña cantidad de problemas surgidos con la riqueza de las posibilidades y las opciones, se deduce que podemos seguir estando seguros al 100% de la calidad del software de Psygnosis».

Así que eso es todo: unos 650 MB de datos y un solo defecto. Por supuesto que Psygnosis defiende su producto, pero cualquier jurado razonable ya la habría absuelto hace mucho tiempo. Quizás hay defectos que podrían corregirse, pero lo mismo sucede con la primera edición de la mayoría de juegos. Comparemos, por ejemplo, las diferencias entre *Wipeout* y *Wipeout 2097*. Tal como está, aunque no sea perfecto, *F1* se merece de todas formas un buen lugar en la parrilla de salida.

## PODRÍA HABER SIDO MUCHO PEOR

**En la fase previa a su lanzamiento en el mercado, los controladores beta descubrieron los siguientes fallos:**

**1.- La mala representación del circuito de Mónaco, donde los coches saltaban sobre el puente publicitario de La Rascasse, en lugar de cruzarlo por debajo.**

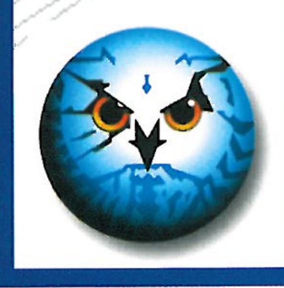
**2.- En Silverstone, todos los coches controlados por la IA volaban por el aire de forma aleatoria alrededor de la tribuna de honor.**

**3.- Alguna de las colisiones representadas en 3-D tenía unos efectos demasiado entusiastas. En Suzuka, si se chocaba de la manera adecuada, se lograba pasar del principio al final del circuito y ahorrarse casi media vuelta.**

**4.- El Williams de Damon Hill mostraba una desagradable tendencia a convertirse en un Benetton sin ruedas a media carrera.**

## PROBANDO, PROBANDO

**¿Qué procedimientos sigue Psygnosis para asegurarse de que sus productos alcanzan el nivel de calidad deseado? «Tenemos un departamento de control de calidad muy eficaz, en el que trabajan más de 40 personas —dice Glen O'Connell—. Además, somos una de las pocas empresas que dividen las pruebas de calidad en tres procesos, empleando distinto personal (alfa, beta y gamma), antes de que el producto pase por el departamento de control de calidad de Sony y sea aceptado. En el caso de *F1*, por ejemplo, estuvimos cinco meses probándolo, empezando en abril, con turnos de entre diez y quince personas cada vez. En muchas ocasiones tuvimos que hacer turnos para trabajar las 24 horas del día durante siete días a la semana.»**



**[1] ¿Cómo es posible que vayas en la posición 22 al volante de un Ferrari? [2] Punto de vista subjetivo, al estilo de *Doom*. [3] ¡Quita de en medio, dominguero! [4] No pierdas de vista el retrovisor.**









# Formula 1

## Si te pirras **por la velocidad**, por una jugabilidad y un realismo en **los límites de la percepción**, no des más vueltas de campana. **Éste es tu juego.**

Recuerden, todo es posible en el Gran Premio y, de hecho, así sucede». La voz del comentarista te anuncia todo un acontecimiento: estás entrando de lleno en el mundo del *Formula 1*. Así que abróchate el cinturón, ponte los guantes y, sobre todo, no te olvides el casco. A estas alturas de la película, parecería que títulos ya clásicos como la maravillosa serie *Ridge Racer*, habían llevado el género de carreras al límite de lo posible. Sin embargo, empiezan a fructificar los esfuerzos destinados a proporcionar una identidad renovada a los juegos para amantes del volante.

El recurso a la estética futurista figura entre las soluciones consideradas. Un ejemplo insigne de esta tendencia es la fantástica saga de los Wipeout. Hechas estas consideraciones, surge la pregunta inevitable: ¿Qué más puede ofrecer un juego de carreras? Pues todo, todo.

«Ha sido una magnífica salida».Nos encontramos ante un juego prodigioso. La grandiosidad de *F1* no radica en su originalidad, más bien escasa, sino en su insólito realismo.

«Se respira un ambiente febril.» En 1995, Psynogsis se las arregló para conseguir los derechos del Campeonato del Mundo de Fórmula 1 y confió al equipo de Bizarre Creations la fabricación de un juego de carreras que apostara fuerte por la fidelidad al referente real. En efecto, los diecisiete circuitos oficiales de *F1* son fieles calcos de los originales.



**Ante tus ojos, una toma del cámara de Trans World Sport.**

**La personalidad de los pilotos se pone de manifiesto cuando conducen bajo el control de la CPU de nuestra consola**



**[1] Ni siquiera con un Red Bull te pones en cabeza. [2] Mónaco no es sólo un paraíso fiscal.**

Por ejemplo, en el Gran Premio de Mónaco se puede apreciar una exquisita reproducción poligonal, con todo lujo de detalles, del Gran Casino de Montecarlo. (A los chicos de Bizarre no se les ha pasado por la cabeza que, en un momento dado, se nos puedan antojar unas partiditas a la ruleta.) Los coches del *Formula 1* (13 en total) poseen una excelente maniobrabilidad, con una fantástica sensación de realidad mientras los conduces.

Tanto los arcenes de los circuitos como las carrocerías de los vehículos están rebozados con logos de sus patrocinadores oficiales (con la excepción de las marcas de tabaco). Otro aspecto sobresaliente de *F1* es la perso-










| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Sony/Psygnosis | ■ FABRICANTE: | Bizarre Creations |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ PAÍS: | Gran Bretaña |
| ■ PRECIO: | 8.400 pesetas | ■ GÉNERO: | Juego de carreras |

nalización de las características de los 35 pilotos a tu disposición. La individualidad de los corredores se pone de manifiesto cuando conducen bajo el control de la CPU de nuestra consola. Algunos insisten en cerrarte el paso; otros —generosos ellos— te dejan vía libre. También los hay que reaccionan en función de los corredores que tienen a su alrededor.

«Atención al color verde, todos preparados para la salida.» El raudal de opciones de juego lo hacen todavía más atractivo. La opción Arcade te ofrece una conducción sin complicaciones, lo que la hace idónea para los no iniciados. En otra de las modalidades (la de Grand Prix), los tiempos que consiguieron los corredores de carne y hueso en 1995 condicionarán tu capacidad de obtener alguna victoria en *F1*. Puedes competir en una sola carrera, en modo campeonato o bien de manera escalonada. Las tres opciones están a tu disposición en los modos Arcade y Grand Prix.

«Este mecánico tiene unas manos de oro.» Tienes total libertad para modificar los coches, elegir entre marchas automáticas o manuales, u optar entre diversas asistencias al frenado y dirección. Si llenas el depósito al 100%, no tendrás que pasar por los boxes. También existe la posibilidad de modificar la carrera, las condiciones meteorológicas, la gravedad de las averías, la longitud del circuito, el orden de salida, etc.

«Debe estar derramando cubos de adrenalina en ese coche». ¡A jugar! A la relación de virtudes de este monstruo de las carreras que es *F1* hay que añadirle su extraordinaria capacidad de entretenimiento. A medida que te adentres en el juego, te cogerá la fiebre de la competición, el *pad* se convertirá en tus manos en un verdadero volante, los botones adoptarán la forma de los pedales y tu PlayStation empezará a echar humo.

Una vez dominado por la enfermiza obsesión de convertirte en el mejor corredor del mundo, cobrará dimensión ante tus atónitos ojos un aspecto determinante en el desarrollo de la competición: los cambios de perspectiva.

[1] Preparados. Listos. ¡Ya! [2] No todos los caminos llevan a la meta.

Existen cinco puntos de vista diferentes: vista subjetiva, al estilo de *Doom*; vista subjetiva presidida por el morro de nuestro monoplaza (la más realista); vista desde la cola de nuestro vehículo; cámara trasera en semipicado (la más manejable); y cámara trasera con gran angular, que proporciona las tomas del terreno de mayor alcance.

Al finalizar cada campeonato, junto a la posibilidad de guardar partidas, puedes disfrutar de las fenomenales repeticiones desde las diferentes cámaras repartidas por todo el circuito.

«Aquí tenemos la bandera de cuadros.» Ésta es la particular despedida del comentarista que nos habrá acompañado durante el juego. ¡Atención! El locutor se llama Carlos Riera y habla un español perfecto. Sí, sí, como lo oyes, al fin un alma sensible se ha molestado en introducir una voz en off que habla en la lengua de Cervantes.

«Comprenderá que las carreras se ganan o se pierden en los boxes.» A Schumacher, Alesi, Berger y compañía está afirmación no les debe hacer ninguna gracia. Sin embargo, es una verdad quintaesencial, al menos en *F1*: si no eres capaz de cambiar las ruedas a la velocidad del rayo, o de llenar el depósito con la rapidez del correcaminos, estás perdido. Si eres una tortuga en este tipo de maniobras, aquellos célebres pilotos, al mando de sus Ferrari, Renault, Ford y demás, te lo van a poner difícil. Cada circuito tiene sus peculiaridades y familiarizarte con cada uno requiere cierto tiempo. Superar sin esfuerzo los de Montecarlo, Islas Pastanagales o Burkina Fasso es tan probable como encontrar en Antena 3 una película sin cortes publicitarios.

«Maravillosa carrera señores, ha sido una gran victoria.» No sería descabellado afirmar que estamos hablando del juego de carreras para PlayStation más perfecto de los producidos hasta la fecha.

Sus únicos puntos débiles son una cierta falta de originalidad, la monótona reiteración de algunos de los comentarios y la endeblez de determinados aspectos de la presentación. En fin, menudencias al lado de tantas cualidades que lo convierten en un juego imprescindible. Ahora cámbiate este ridículo sombrero de mariachi por el casco y a correr...




[1] El márketing llega hasta el reino de los mares. [2] La meteorología nos puede jugar malas pasadas.

## Alternativas

| | |
|---|---|
| Formula 1 | 9/10 |
| Andretti Racing ´97 | 7/10 |
| Ridge Racer Revolution | 8/10 |
| Need for Speed | 8/10 |
| Ridge Racer | 9/10 |





[1] Parece que tenemos una gaviota videoaficionada. [2] Será mejor que pises fuerte el acelerador si no quieres quedarte en la cola. [3] ¿Te tocó el carnet en una tómbola?

PlayStation Magazine 2

VEREDICTO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Excelentes 8 | ■ JUGABILIDAD: | Brillante 9 |
| ■ SONIDO: | Más o menos 8 | ■ PRESENTACIÓN: | Suntuosa 8 |
| ■ DURACIÓN: | Larga 8 | ■ ORIGINALIDAD: | Bastante visto 7 |

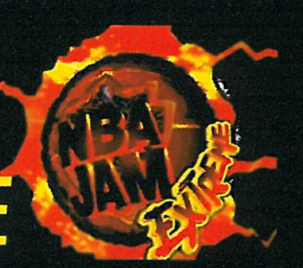
Enorme y realista; impresionante desde la parrilla de salida. Es el mejor juego de carreras para PlayStation.



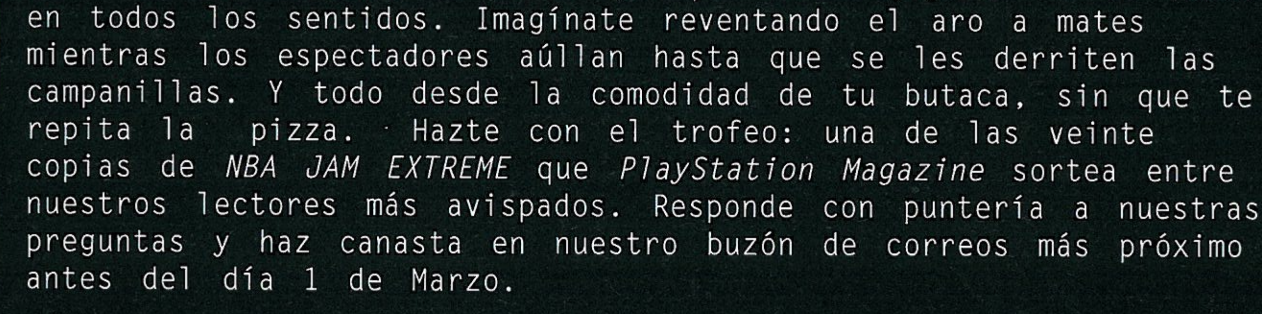
sobre 10

# Concurso

## JUEGA CON *PLAYSTATION MAGAZINE* Y GANA UNA DE LAS 20 COPIAS DE *NBA JAM EXTREME*



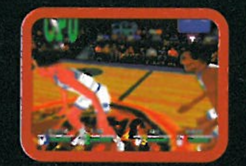


Con *NBA JAM EXTREME* te transfigurarás en un gigante de la cancha en todos los sentidos. Imagínate reventando el aro a mates mientras los espectadores aúllan hasta que se les derriten las campanillas. Y todo desde la comodidad de tu butaca, sin que te repita la pizza. Hazte con el trofeo: una de las veinte copias de *NBA JAM EXTREME* que *PlayStation Magazine* sortea entre nuestros lectores más avispados. Responde con puntería a nuestras preguntas y haz canasta en nuestro buzón de correos más próximo antes del día 1 de Marzo.





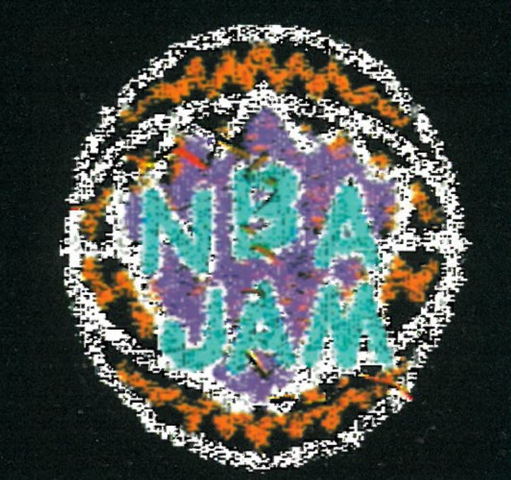






### El premio

Una copia de *NBA JAM EXTREME* para cada uno de los veinte ganadores




### Las bases del concurso

1.-Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2.-No existen premios en metálico alternativos.
3.-Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4.-El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones del revista.
5.-La decisión de los jueces será inapelable.
6.-La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

### Las preguntas

a. ¿Cuántos equipos de la NBA están representados en *NBA Jam Extreme*?
b. ¿De qué color aparece el cabello de Dennis Rodman?

Envíanos las respuestas a: PlayStation Magazine
Aragón 182, 9º A 08011 Barcelona



Distribuido por Arcadia







playstation™
sega saturn™
windows® 95



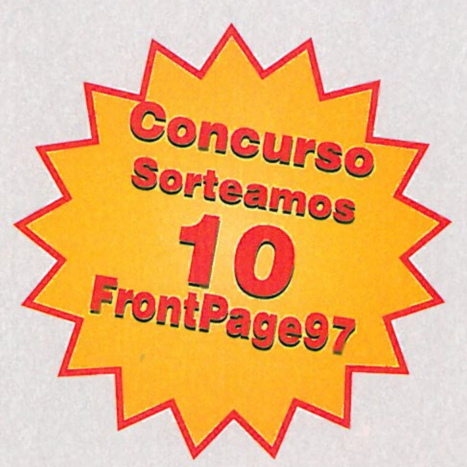



# ¡NÚMERO 16 YA A LA VENTA!




**1997 puede ser el año de Internet...**

**Todo sobre dinero, seguridad, nombres de dominio, intranets, editores Java y una entrevista exclusiva con el inventor del Word Wide Web**







**¡Descúbralo en .net conexión y gane uno de los 10 FrontPage97 que sorteamos este mes!**

**... Y ADEMÁS UN CD-ROM DE REGALO CON:**

- Netscape Navigator 3.01 para Windows y Macintosh
- Los mejores programas Chat
- Navegación en tres dimensiones con Viscape 3D
- Bloqueo a la pornografía en Internet: Cyber Patrol
- Demos de los juegos Sonic CD y Syndicate Wars




**La cultura Internet**

# Análisis




















## Nuestro sistema de puntuación

La puntuación global recibe cada uno de los títulos analizados por *PlayStation Magazine* es el resultado de un análisis exhaustivo y honesto en el que estudiamos a fondo todos los aspectos del juego y lo comparamos con otros similares.

Nuestras puntuaciones están expresadas sobre un máximo de 10 puntos. Los juegos que consideramos especiales reciben nuestro emblema Star Player y, generalmente, tienen puntuaciones de ocho, nueve o diez. En nuestra opinión, los juegos que obtienen esta distinción deberían entrar en la colección de todos los lectores. Un juego puntuado con un siete también puede recibir la distinción Star Player si se trata de un programa fantástico que presenta algún problema menor.

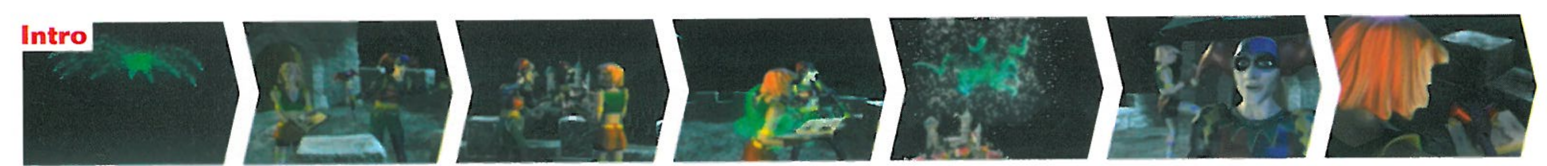
Los juegos con una nota de cinco puntos tienen una calidad media, aunque suelen presentar algún aspecto controvertido (por ejemplo, pueden se demasiado fáciles o tener mal estructurado el sistema de juego). En general, estos juegos son entretenidos y merecen la pena. En cambio, una puntuación de cuatro, tres o dos es signo de que el juego es tan malo como parece o tiene gato encerrado.

## Qué indica cada nota

10 Reservado para los juegos perfectos.
9 Espléndido y totalmente recomendable.
8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio, o resulta aburrido en poco tiempo.
3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de días.
2 Una birria. Nefasto técnicamente, mal estructurado y aburrido.
1 Un juego sin ninguna cualidad. Rematadamente malo.
0 Infausto y nocivo para la sensibilidad humana.



Intro



Todo empieza en una noche de diversión inofensiva. En lo alto de un castillo se lanzan hechizos para hacer una exhibición de fuegos artificiales. Todo el

# Pandemonium

**Este impresionante juego de plataformas** conseguirá que te creas que una chica puede volar. **¡Atrás, Crash Bandicoot!**






**[1] Jugar con el dragón es muy divertido. [2] Los cargadores que permiten disparar contra los monstruos están esparcidos por todos los niveles. [3] Uno de los detalles más ingeniosos es que desde donde estás puedes ver otras partes del nivel. Aplasta monstruos.**

¡Guaaau! Ésta es la primera impresión que tendrás con *Pandemonium*. Los juegos de plataformas han tardado mucho en aparecer para PlayStation, pero después de *Crash Bandicoot* ya está aquí el segundo.

*Pandemonium* es un juego absolutamente clásico. Aparte de los geniales ángulos de cámara que se emplean a lo largo de todo el juego, no es que aporte mucha cosa realmente nueva a este género tan firmemente establecido. Pero, ¿qué más da que no haya nada nuevo si los elementos tradicionales se han combinado para construir el paraíso de cualquier jugador? En *Pandemonium* hay 21 niveles —la mayoría de los cuales están subdivididos en fragmentos de acción— a los que se accede con contraseñas y dos personajes diferentes (de los que hay que escoger uno al principio de cada nivel). Y también hay niveles adicionales para conseguir más puntos. Es el juego de plataformas que todos estábamos esperando.

## ¿Quién eres?








**Al principio de cada nivel se puede escoger con cuál de los dos jugadores se quiere jugar. [1] Nikki salta más que Fargus [apretando dos veces el botón de disparar se puede extender un poco más el salto y conseguir que realice volteretas más altas]. [2] Fargus no salta tanto, pero es capaz de lanzar un ataque sobre los monstruos.**

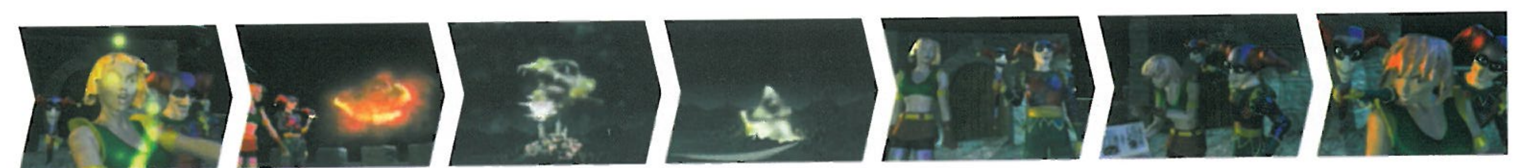
El juego empieza con una espléndida secuencia de vídeo que presenta a los dos personajes: Nikki y Fargus. Una noche, mientras estos dos sujetos están haciendo de las suyas y lanzan hechizos desde lo alto de un castillo, invocan accidentalmente a un enorme monstruo que empieza a devorar el paisaje. ¿Qué pueden hacer ellos para salvar el mundo? Llegar al final del juego, claro. Nikki es la que hacía los hechizos, y es la típica heroína: pequeña y flexible, pero más saltarina que Fargus. Éste es el bufón que la iba chinchando en el momento de los hechos y, aunque no puede saltar tanto como Nikki, tiene un movimiento de ataque que destruirá a los monstruos más débiles.

Una vez elegido el personaje con el que se va a jugar, ya se entra de lleno en la acción, ¡y vaya acción! Contiene todos los elementos estándar de los grandes juegos de plataformas. En el tema monstruos, están los gruñones

**Pandemonium es un juego absolutamente clásico... los elementos tradicionales se han combinado de una manera brillante para construir el paraíso de cualquier jugador**

Un
Jugador

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | BMG Interactive | ■ DESARROLLADOR: | Crystal Dynamics |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ PAÍS: | Estados Unidos |
| ■ PRECIO: | 8.990 pesetas | ■ GÉNERO: | Plataformas 3-D |

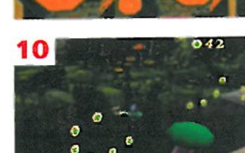


**mundo lo hace, ¿no? Pero entonces Nikki se pasa un poco y accidentalmente invoca a un monstruo terrorífico que empieza a hacer trizas el paisaje.**

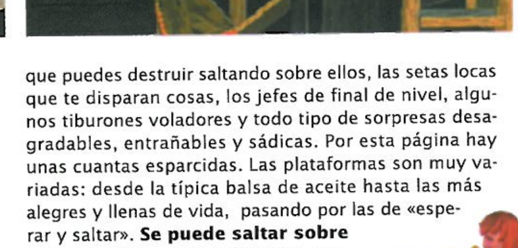


**[1] El nivel del aserradero es probablemente el más difícil debido a que tienes que esquivar todo tipo de cosas puntiagudas. [2] Si te acercas mucho la página a la cara, podrás ver el último nivel. [3] «Bodegón con una rana.» © Crystal Dynamics 1996. [4] Normalmente no tienes tantas vidas (hemos utilizado un modo especial para obtener estas pantallas). [5] ¡Qué bonito es saltar por el desierto! [6] Vida entre las nubes. [7] Dentro de las costillas de un dinosaurio (afortunadamente) muerto. [8] ¿Cómo es de verde mi piscina ácida? Mucho. [9] La sensación de maquinaria enorme y potente está muy lograda. [10] A las ranas les gustan las pastillas de energía tanto como a cualquiera.**

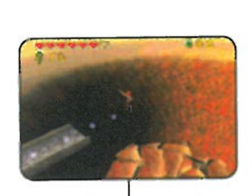
que puedes destruir saltando sobre ellos, las setas locas que te disparan cosas, los jefes de final de nivel, algunos tiburones voladores y todo tipo de sorpresas desagradables, entrañables y sádicas. Por esta página hay unas cuantas esparcidas. Las plataformas son muy variadas: desde la típica balsa de aceite hasta las más alegres y llenas de vida, pasando por las de «esperar y saltar». **Se puede saltar sobre las nubes, que entonces se deshacen y luego se vuelven a formar**. Entre muchas otras cosas, también aparece diversas veces un arco iris que surge por la izquierda y, después, desaparece por la derecha.



Aparte de todo esto, también hay unos vientos que te elevan hasta el cielo o te absorben hacia el suelo, monstruos que no hacen daño pero te hacen rebotar muy lejos y toboganes interminables. Tampoco podemos olvidar los refuerzos que permiten disparar para congelar o reducir a las criaturas, ni las pastillas que se pueden recoger para conseguir más vidas, ni los cargadores de invulnerabilidad, ni... Bueno, vamos a dejarlo en que *Pandemonium* está lleno de sorpresas.



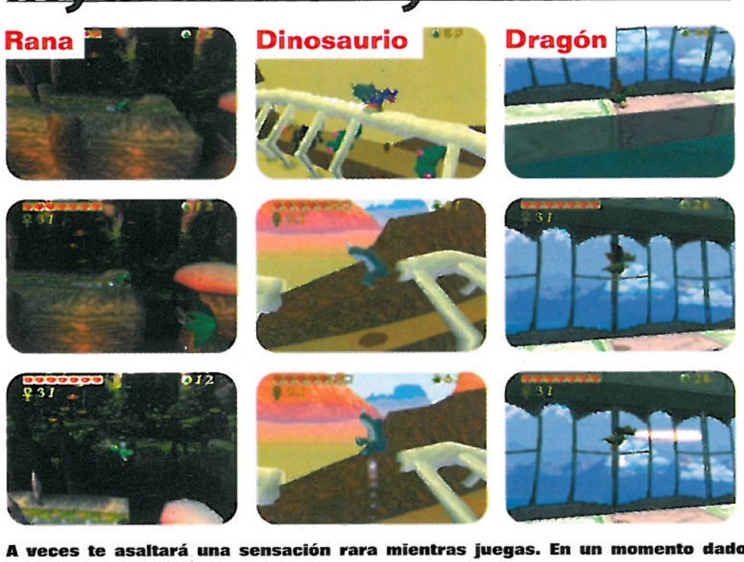
Algunos decorados son increíbles. Al final de un nivel en el que tendrás que subir con mucha paciencia un montón de escaleras, te encuentras con una roca enorme que se abalanza sobre ti. Y el resto del nivel consiste en volver a bajar todas las escaleras perseguido por la roca, evitando que te atrape y te convierta en una crêpe. Al cabo de un par de niveles, **hay un tobogán enorme por el que bajas la mar de bien hasta que de repente se acaba**. Entonces empiezas a caer en picado por los aires hasta que chocas contra la superficie de una roca enorme, la atraviesas y aterrizas —más que descolocado— unos cuantos kilómetros más abajo. El ruido de tu llegada despierta a un dinosaurio dormilón y debes empezar a correr inmediatamente para evitar que te pisotee. Es uno de esos mo-



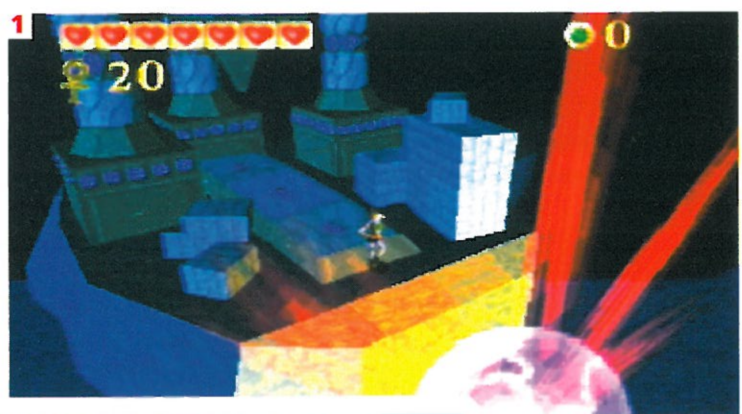


# Pandemonium

## Hoy no me siento yo mismo




**A veces te asaltará una sensación rara mientras juegas. En un momento dado irás andando tan ricamente (siendo Nikki o Fargus), y de repente te habrás convertido en una rana. O en un pequeño dinosaurio. O en un dragón. La rana es bastante inútil; puede saltar. El dinosaurio es mejor; puede saltar más alto, y cuando baja a una cierta velocidad su cuerno puede convertir a los monstruos en un pincho moruno. ¡Ahí vaaaaa..! El dragón es la bestia definitiva. Puede volar hacia arriba y hacia abajo, y es de suponer que con todo el combustible que debe de haber aspirado, su aliento no se arreglará ni con Licor del Polo.**





**[1] (Es mejor evitar las enormes bolas de electricidad estática (igual que en la vida real). [2] Estos gigantescos muros de viento te llevan cielo en un rugido. Por desgracia suelen aparecer cerca de unos molestos pinchos rojos, o sea que es mejor ir con cuidado para mantener el control.**

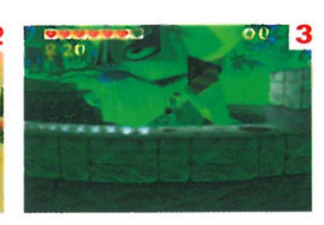
mentos de caos que te dejan sin aliento, y que en un juego mal diseñado no valdrían nada. Afortunadamente, *Pandemonium* sí está bien diseñado. No hay sorpresas desagradables a las cuales no puedas reaccionar, y los niveles están diseñados para exprimir al máximo tus habilidades. Pero sin exigir que seas perfecto, claro; con que seas bueno vale.

Si a todo esto le añadimos los ya mencionados ángulos de cámara —que están fantásticamente construidos de manera que muestren siempre el peligro que te acecha—, y el factor ambiental —la atmósfera del juego está tan bien diseñada y pensada como todo lo demás—, se entiende perfectamente que *Pandemonium* haya conseguido prácticamente detener el trabajo productivo en la redacción de tu revista PlayStation preferida.

**No hay sorpresas desagradables ante las que no se pueda reaccionar, y los niveles están diseñados para exprimir al máximo las habilidades del jugador**

Lo único que impide que este juego obtenga el preciado y perfecto diez son las «falsa» perspectiva 3-D. Aunque en algunos de los planos que mostramos parece posible moverse en tres dimensiones, lo cierto es que a la hora de jugar sólo se utilizan las flechas a izquierda y derecha del joypad (excepto cuando eres un dinosaurio y vuelas arriba y abajo). Por eso, teniendo en cuenta que existe un juego como *Tomb Raider* (10/10 en el número anterior), que ofrece gráficos 3-D auténticos, es una lástima que a *Pandemonium* le falte este atributo. Pero te divertirás tanto jugando con él, que ni siquiera te importará. Con éste y *Crash Bandicoot*, se puede decir que por fin ha llegado la perfección al mundo de las plataformas.





**[1] ¡Mira! Fargus encoge al caracol para poder aplastarlo. [2] Normalmente conviene evitar que te pisoteen los dinosaurios. Da dolor de cabeza. [3] El Jefe Fungus es uno de los grandes Jefes.**

### Alternativas

| | |
|---|---|
| Pandemonium | 9/10 |
| Crash Bandicoot | 9/10 |
| Mickey's Wild Adventure | 7/10 |
| Cheesy | 7/10 |
| Gex | 7/10 |
| Rayman | 7/10 |
| Floating Runner | 6/10 |
| Johnny Bazookatone | 6/10 |

**VEREDICTO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Juzga por ti mismo 9 | JUGABILIDAD: | Diseñada con astucia 9 |
| SONIDO: | Soberbio 9 | PRESENTACIÓN: | Sencillamente genial 10 |
| DURACIÓN: | Dificultad creciente 10 | ORIGINALIDAD: | ¡Tolón, tolón, tolón! 6 |

***Pandemonium* es una maravilla de plataformas. Adopta todos los elementos clásicos y los transforma en algo nuevo.**



# ¡Llegan los marcianos!

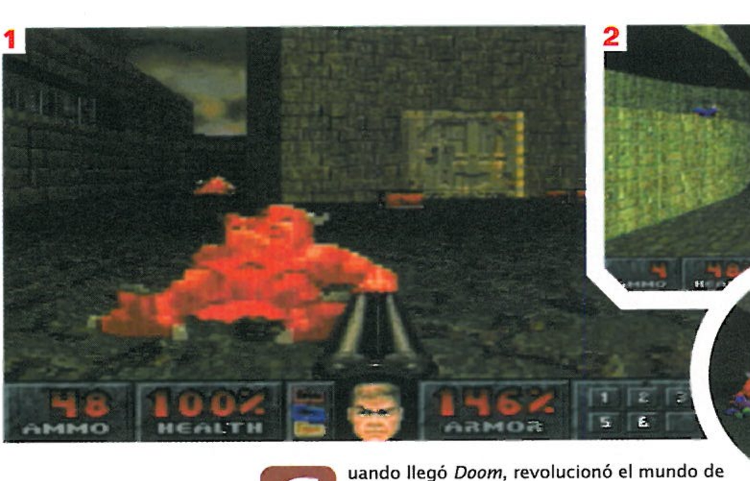



# ¿Estás preparado?




# Final Doom

**Vuelve el mejor juego nunca visto, aunque un poco cambiado. Ahora nos espera más oscuro y complejo.**





**[1] Montones de demonios muertos. Te hacen sentir como en casa, ¿no? [2,3] El aspecto de los niveles es muy diferente al de cualquier otro juego que hayas visto. Se han combinado un uso inteligente del color y un diseño ingenioso para crear una experiencia única.**




Cuando llegó *Doom*, revolucionó el mundo de los juegos. Porque hasta entonces ningún juego había conseguido meter al jugador tan de lleno en la acción, ni éste se había sentido jamás tan absorbido, y hasta ATERRORIZADO, por un juego de ordenador. *Doom* dejó el listón tan alto en el desarrollo de juegos de ordenador, que durante mucho tiempo acaparó toda la atención. Pero eso era antes...y esto es ahora. **Después de *Doom* hemos visto *Alien Trilogy*, y hay un montón de títulos como *Duke Nukem 3D* y *Quake* que llegan con la intención de quitarle el trono a *Doom*.** Con gráficos muy logrados y argumentos diferentes, consiguen dar la impresión de que la PlayStation ha evolucionado. Ahora *Doom* ha vuelto, y la pregunta es: ¿sigue siendo tan bueno como antes?

Pues bien, de entrada *Final Doom* decepciona un poco; a la hora de la verdad sólo hay 30 niveles nuevos. Los gráficos no han cambiado demasiado (en realidad sí lo han hecho, pero para darse cuenta de la diferencia habría que poner una tele con *Doom* al lado de otra con *Final Doom*; la verdad es que cuando se acercan los monstruos, se nota que su pixelado no es tan terrible como antes); no hay armas nuevas ni se ha añadido ninguna característica, y la sensación global es que ya estaba todo visto. Pero entonces...

... Entonces empiezas a jugar y recuerdas todo lo fantástico que tiene *Doom*: la manera en que puedes caminar, correr, esconderte por las esquinas, disparar a los monstruos desde lejos, ametrallar a través de una puerta abierta, lanzarte de cabeza en una habitación llena de monstruos con la sierra mecánica rugiendo, tambalearte sangrando de habitación en habitación buscando frenéticamente un botiquín, o tener esa sensación de vacío cuando se te acaba la munición y tienes que empezar a usar los puños.

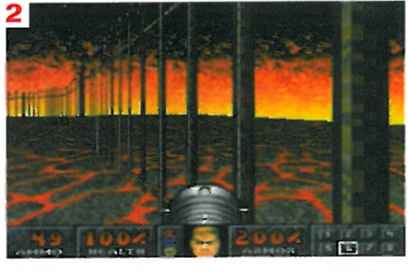
Recuerdas los soberbios efectos de sonido, los zumbidos amenazantes, los agudos generadores de ansiedad, la sutileza de los monstruos cuando te buscan, el gratificante impacto de un cargador atiborrado de balas cuando cae al suelo. Recuerdas que los controles de la PlayStation parecen diseñados expresamente para *Doom*. (La verdad es que no hay un método de control



**Los 30 niveles son brutales: los más viles, duros y difíciles que hayas podido ver jamás**







**[1] Sí; este sitio es un poco raro. [2] La verja te mantiene dentro. Y a otros fuera.**

**VEREDICTO**

PlayStation Magazine 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Algo mejorados 7 | JUGABILIDAD: | Lo mejor 10 |
| SONIDO: | Estruendoso como siempre 9 | PRESENTACIÓN: | Da miedo 9 |
| DURACIÓN: | Larga 8 | ORIGINALIDAD: | La de siempre 9 |

**Este brillante juego nunca cansa: 30 escenarios más que plantean al jugador un desafío del máximo nivel.**

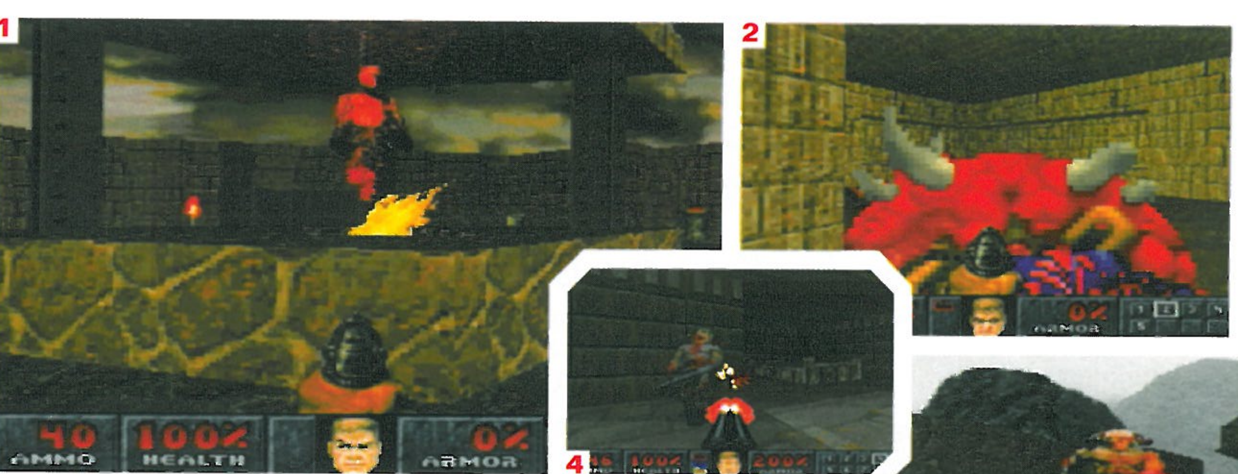









| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | New Software Center | FABRICANTE: | Williams/GT Interactive |
| DISPONIBILIDAD: | Aún no | ORIGEN: | Estados Unidos |
| PRECIO: | No disponible | GÉNERO: | 3D shoot 'em up |



[1] No quieras saber lo que le ha pasado. [2] Aunque los monstruos son duros de pelar, a veces la única arma a tu alcance es una pistolita. [3] ¡Guau! ¡Mira esto! Es Stonehenge, tío. Y los druidas han hecho algún conjuro... [4] No hay nada tan gratificante como ver a estos repugnantes bichos escupiendo sangre.

mejor en ningún otro aparato, ¿o sí? Sigue leyendo.) Y entonces te acuerdas de que habías quedado con alguien hace media hora y que ya llevas tres horas jugando Y NO QUIERES PARAR.

Y decir que sólo hay 30 niveles nuevos es no ver el bosque por fijarse demasiado en un árbol. Porque los 30 niveles son brutales: los más viles, duros y difíciles que jamás hayas visto. Cada habitación es una trampa mortal en potencia y hay que doblar con mucho cuidado cada esquina por lo que pueda haber detrás. Incluso el primer nivel está lleno de monstruos que en *Doom* te encontrabas sólo después de incontables días de juego. Son niveles diseñados por conocedores de *Doom*, creados para hacer de *Final Doom* uno de los juegos de PlayStation más formidables que se puedan encontrar. Algunos niveles han sido diseñados por los chicos de Id-Software, mientras que otros se han creado combinando lo mejor que han aportado jugadores de PC y los editores de *Doom*. Todos ellos son excelentes.

**Te encontrarás entrando en habitaciones con la diabólica madre de un demonio plantada en el medio.** Ningún problema, piensas. Correré a su alrededor, acribillándola a disparos antes de que pueda apuntarme. Pero entonces las ventanas se abren y de repente te encuentras rodeado por galerías de tiro llenas de metralletas, todas dispuestas a quitarte la vida. Y tras la inevitable ráfaga de balas caerás terriblemente herido. Buscarás frenéticamente las armas que necesitas para afrontar esas situaciones, porque cada nivel está tan bien hecho que puedes estar seguro de que el equipo que necesitas está cerca. Y son niveles muy buenos, con un grado de dificultad que sólo encontrarás en algunos niveles del *Doom* original; seguramente tardarás horas en completar algunos de ellos.

La otra única novedad de *Final Doom* es que acepta el ratón de la PlayStation, lo cual supone un cambio sorprendente. Aunque cueste de imaginar, el ratón es el mejor método de control que ha habido nunca para *Doom*. Con un ratón en la mano puedes deslizarte al instante, disparándole al monstruo ese que te ha estado persiguiendo.

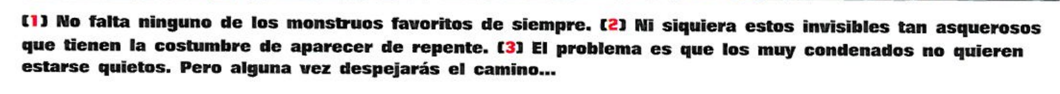
Es incluso mucho más rápido y preciso que el control de la PlayStation. Y tal nivel de precisión y control lo necesitarás el día que te propongas acabar *Final Doom*.



## Alternativas...

| | |
|---|---|
| Final Doom | 9/10 |
| Doom | 9/10 |
| BLAM! Machinehead | 8/10 |
| Alien Trilogy | 8/10 |
| PO'ed | 5/10 |




[1] No falta ninguno de los monstruos favoritos de siempre. [2] Ni siquiera estos invisibles tan asquerosos que tienen la costumbre de aparecer de repente. [3] El problema es que los muy condenados no quieren estarse quietos. Pero alguna vez despejarás el camino...






# Disruptor

**¡Noooo! Otro clon de *Doom* lleno de violencia, armas ultrapoderosas, acción a raudales, sangre y vísceras...**





**[1] Encuentra un hueco en la pared desde donde puedas destruir a los hombres lobo sin riesgo alguno. [2] Este viejo ojo de parche desaparecerá como un montón de basura después de haberle pegado un par de tiros. [3] Mata a este tipo y quédate con su arma letal. [4] Ten los ojos bien abiertos por si encuentras botiquines por ahí. Precisamente hay uno detrás de este robot. [5] La escenificación es elegante. Mira qué nieve.**

Antes de empezar nos gustaría dejar claro que no vamos a hacer comparaciones con *Doom*. En realidad este título tiene muchas cosas mejores que *Doom*, pero el juego es bastante diferente. Y si decimos que *Disruptor* representa una mejora respecto a *Doom*, todos los fanáticos de *Doom* se van a poner como una fiera, –aun cuando no creemos necesariamente que este juego sea mejor, o peor, en términos globales. O sea que nos limitaremos a exponer con toda claridad qué es y cómo funciona este juego, y a juzgarlo por sus propios méritos. ¿Vale? De acuerdo.

**Casi cada encuentro exige pensarse bien las cosas para encontrar la mejor manera de salir ileso**

*Disruptor* está situado en el futuro, bla, bla, bla, y tu personaje es un soldado cachas, muy listo, tipo marine. En realidad eres un novato en juegos de soldados, pero tienes algo de recluta prodigio, –una especie de Tom Cruise en *Top Gun*, pero sin aviones—.

Una vez hayas asumido tu papel, tienes que pasar por 12 de las misiones francamente más duras que se han visto en un juego de este tipo. La primera y la segunda misión están bien (aunque no muy agradables para los novatos). Pero nada más superarlas la cosa se desmadra. Sin embargo, no es sólo el peso de los oponentes lo que hace que este juego sea todo un reto. Tan pronto como has pensado una nueva táctica eficaz para sobrevivir, los astutos desarrolladores la echan a perder dando un giro inesperado a la acción. Por ejemplo, después de unos cuantos niveles por fin habrás conseguido dominar el arte de esquivar el fuego que viene directo hacia ti, y a esconderte detrás de cualquier cosa. Entonces, ¿qué hacen los desarrolladores? Te obsequian con una sección de interiores a base de

**VEREDICTO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | De gran detalle y deliciosos 9 | ACCIÓN: | Bien estructurada 8 |
| SONIDO: | Efectos fantasmagóricos 8 | PRESENTACIÓN: | Vídeo de movimiento completo 8 |
| DURACIÓN: | Doce duras misiones 8 | ORIGINALIDAD: | No demasiada 7 |

**No te pases todo el tiempo alucinando con *Doom*, podrías perderte esta auténtica joya.**

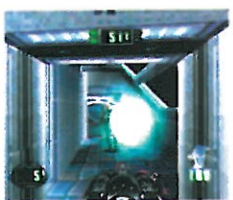


Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | Virgin | FABRICANTE: | Universal/Insomniac |
| DISPONIBILIDAD: | Sí | PAÍS: | Estados Unidos |
| PRECIO: | 8.990 pesetas | GÉNERO: | 3D blaster |

## Presenten... ¡armas!

¿Qué sería un juego al estilo *Doom* sin un montón de armas con un terrorífico poder de destrucción? Sería una porquería, ¿no?



Cyclone
**Una arma tremebunda. Dale al botón de disparo y empezará a acribillar al enemigo con pequeñas bolas de plasma de efectos devastadores.**



Phase Rifle
**Tiene un brillo verde y verdes son también las bolas de fuego láser que dispara. Por si fuera poco, mientras está metido en faena emite un agudo sonido de satisfacción.**



AM Blaster
**Este raro artilugio lanza una rápida descarga de tiros que cubre una gran área. En distancias cortas, a la primera de cambio se llevará por delante casi cualquier cosa que encuentre.**



Cannon
**Como su nombre indica, se trata de un cañón, y de los potentes. Hace una especie de ¡bummm!, que es lo que lo que cabe esperar de un cañón, ¿no? Sí, muy agradable.**



Phase Repeater
**Igual que Phase Rifle, sólo que mejor porque es de repetición y te chamusca la carne con crueldad en sucesivas ráfagas. Sí, es así.**







**El vídeo de movimiento completo tiene una notable nitidez. Y también es casi a pantalla completa.**

## Alternativas...

| | |
|---|---|
| *Disruptor* | 8/10 |
| *CyberSpeed* | 3/10 |

pasillos realmente estrechos. Puedes echarte a correr, claro, pero, ¿hay algún sitio donde esconderse? Ni uno. Tus recién adquiridas dotes esquivatorias no te servirán de nada.

Los gráficos del juego son estupendos. Atrás ha quedado la rigidez de, pongamos por caso, algunos viejos juegos de disparos en 3D que puedas recordar. Se han implementado algunas inteligentes técnicas para que incluso desde muy cerca los enemigos sigan teniendo mucho detalle. Y el escenario todavía más. Los mapas de textura de las paredes son magníficos y el uso del color realza el efecto global. De hecho, el único momento en que el escenario no llega a ser impresionante es en los niveles exteriores (que son sólo unos pocos).

El punto fuerte primordial de este juego es su estructura, tanto en lo referente a los niveles propiamente dichos como a la línea argumental en conjunto. Hay muy pocas áreas y apariciones de enemigos que no parezcan servir a una finalidad muy concreta. Casi cada encuentro exige pensarse bien las cosas para encontrar la mejor manera de salir ileso. Cuando lo consigues, la sensación de haber logrado una hazaña es inmensa. Luego, naturalmente, se desencadena la siguiente parte de la trama (presentada en un vídeo de movimiento completo sorprendentemente bueno –aun cuando la actuación de los personajes sea un tanto pobre—) para transportarte hasta la próxima fase de tu aventura.

¿Críticas al juego? No muchas. Lo único que es un verdadero problema es la dificultad, ya que incluso en el nivel de habilidad Regular, el reto es tan grande que puede ser hasta frustrante. De todas maneras, también hay contraseñas y opciones de memory cart, así como unos cuantos prácticos niveles medios de continue points, que eliminan buena parte de la frustración.

La auténtica crítica que se le puede hacer es que es un juego con un diseño muy bonito, pero al que quizá le falta un poco de ambición. Todo lo que tiene es estupendo, pero otros juegos de este tipo (*Quake* para PC, por ejemplo) han añadido características como la capacidad de mirar arriba y abajo, etcétera, mientras que *Disruptor* transcurre todo el rato al mismo nivel. Pero ésta es un cuestión menor que no desmerece lo que es una experiencia estimulante, bien ambientada y, en ocasiones, tremendamente terrorífica.

1



2



3

**[1] Este enorme cañón arroja bombas buscadoras de blancos. Un juguete estupendo. [2] Estas puntas doradas van volando hacia ti, y duelen un montón. [3] Los zombis son tipos duros. Tendrás que ir esquivándolos. [4] Esto es una pasarela automática, como las que hay en los aeropuertos. Va bien si llevas equipaje, que no es el caso.**

4

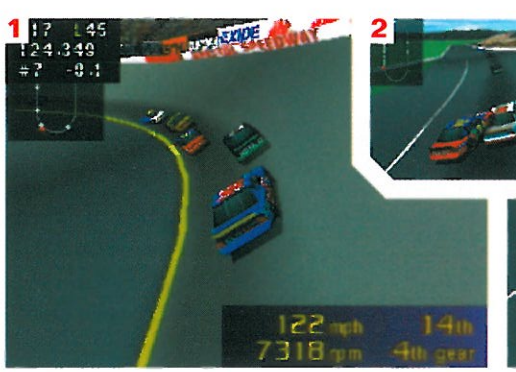









| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Sistem 4 | ■ FABRICANTE: | Papyrus |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ PAÍS: | EE.UU. |
| ■ PRECIO: | 7.950 pesetas | ■ GÉNERO: | Carreras |





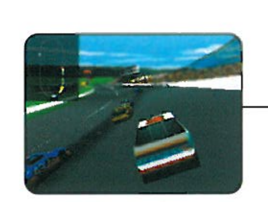


**[1] Los circuitos y los fondos son bastante sombríos. [2] Los choques son frecuentes, pero a menudo provocan... [3] ...trompos incontrolables. [4] Hay algunos trucos interesantes, como poder conducir debajo de otros coches.**

# NASCAR Racing '96

El **acicalado circuito de carreras** de Sierra se pasa **de PC a PlayStation,** pero PSM lo encuentra un **intento desesperado** por mantenerse en la brecha.

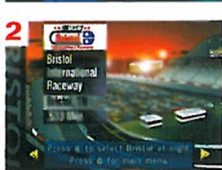
Como todos los errores desastrosos, esto debió parecer en su momento una brillante idea. Combinar el popular título de PC ***NASCAR Racing*** con su secuela para PC, *NASCAR Racing2*. Trasladarlos a PlayStation como un solo juego y añadirle unos esmerados toques gráficos. Y ya está: un juego nuevo con un esfuerzo mínimo. Lo que los programadores de Papyrus no saben es el viejo y sabio refrán «Quien algo quiere, algo le cuesta».



**Visualmente, *NASCAR Racing* es tan pobre que cuesta de creer. Empezando por los coches, que son cuadradotes y mal diseñados, con muy poca presencia tridimensional.** En lugar de ángulos suaves, los cantos son redondos, lo que anula cualquier atisbo de credibilidad. En cuanto a los circuitos, las superficies, sin textura, tienen un aspecto artificial, y los escenarios son tremendamente simplistas. Recuerda mucho a los juegos arcade de mediados de lo ochenta o a un título PC sin ningún tipo de detalle para preservar la velocidad de frame.

El orgullo es en verdad un pecado mortal, y el equipo de Papyrus parecía orgulloso de su física de movimiento, pero esto, como casi todo en este juego, no está a la altura de las expectativas. La conducción es poco realista, y no se aprecia ninguna intención de trasmitir esa sensación estremecedora tan importante en toda verdadera experiencia NASCAR. Las curvas en particular son una pesadilla : el coche simplemente no reacciona al freno con la suficiente rapidez, y cuando lo hace parece como si el patoso coche flotara sobre la pista.

Es difícil encontrar algo positivo en este juego. De acuerdo, los coches se vuelven pesados al doblar las esquinas y reaccionan vigorosamente cuando chocan a altas velocidades con otros coches, como esperarías de un buen simulador. Pero durante la mayor parte del juego no tienes ninguna sensación de peligro o emoción.




**[1] La pantalla de selección de coche ofrece una elección entre tres vehículos muy similares. [2] Pero hay una amplia gama de circuitos disponibles.**





**[1] Visto de cerca, NASCAR no pinta muy bien. Mejor verlo de lejos. [2] La opción interior está bien, pero la pantalla está demasiado cargada.**

**Las colisiones también son pobres. Los choques contra la barrera provocan en el coche giros irreales, y el coche puede tardar minutos en recuperar su posición normal.** Incluso golpes mínimos hacen que el coche se ponga a dar vueltas en espiral por toda la pista. Lo cuál resulta estúpido y frustrante. En el modo arcade la conducción tiene un pase, pero el desplazamiento del coche es igualmente errático.



Aunque parezca mentira, hay algunos aspectos positivos. La simulación está bastante conseguida, con una buena batería de opciones (presión de neumáticos, aerodinámicas, etc...) y hay muchos circuitos. Pero eso es todo.

*NASCAR Racing* es una decepción total. Sin duda los diseñadores argumentarán que se han esmerado en incluir una compleja física del automóvil, pero no es divertido de jugar. Últimamente parece que subestiman lo que esperan los usuarios de PlayStation. Mira *Ridge Racer Revolution* o, para una completa emoción y sutileza visual, *Wipeout 2097*. Luego mira esto. Un impresionante desperdicio de una prometedora licencia.



## Alternativas...

| | |
|---|---|
| Wipeout 2097 | 9/10 |
| Formula 1 | 9/10 |
| Ridge Racer Revolution | 8/10 |
| Need For Speed | 8/10 |
| Andretti Racing '97 | 7/10 |
| Burning Road | 5/10 |
| NASCAR Racing '96 | 4/10 |

**VEREDICTO**

PlayStation Magazine 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Primitivos 4 | ■ ACCIÓN: | No hay 4 |
| ■ SONIDO: | Chirriante 3 | ■ PRESENTACIÓN: | Descuidada 4 |
| ■ DURACIÓN: | Apenas 5 | ■ ORIGINALIDAD: | ¿Bromeas? 4 |

**Un título muy muy run-of-the-mill que lo pasa muy mal cuando se compara con clásicos como *Ridger Racer Revolution* y *Fórmula 1*. Muy apagado.**

**4** sobre 10

# EVENTOS QUE CAMBIARON EL MUNDO
# IDEAS QUE CAMBIARON EL MUNDO

**Dos obras que le proporcionan una visión de los hechos y acontecimientos más significativos de la historia de la Humanidad, en presentación multimedia. Una perfecta conjunción de video,efectos especiales, ilustraciones, sonido y texto, hacen de estas obras una indispensable enciclopedia de conocimientos ideal para uso familiar y educativo.**

***Eventos que cambiaron el Mundo* e *Ideas que cambiaron el Mundo* : obras editadas en varios idiomas y aclamadas por la crítica mundial, a su alcance ahora en español.**

**CD-ROM compatible para Windows y Mac.**

**CADA CD-ROM POR SÓLO 3.500 PTAS.**




**RESERVE SU EJEMPLAR EN SU KIOSCO HABITUAL.**

# Suscr

## A PlayStation Magazine y participe en

**PlayStation Magazine**

Sí, deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas*.(15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa:11.745 pts. Resto del mundo: 14.745 pts.

**Empresa:**
Nombre y apellidos: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Cargo:
Calle:
Población: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Provincia: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .C.P.: . . . . . . . . . .

**Forma de pago**
☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**
Domicilio de la sucursa. Banco/Caja de ahorros:
Calle: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .Nº . . . . . . . . . .
Población . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
C.P. . . . . . . . . . . . . . . .Provincia . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Cuenta corriente o Libreta de Ahorros
Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

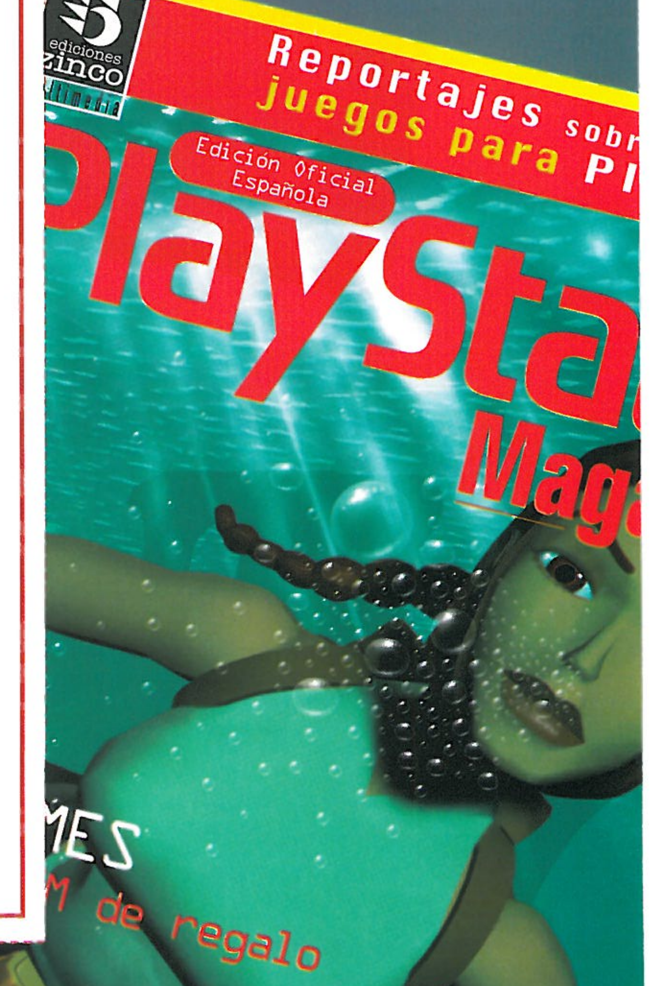
Ruego a Uds. se sirvan a tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

**Firma del titular**

. . . . . . . . . . . .,a . . . . . . . . . . . . . . . . .de . . . . . . . . . . . .de 199☐
(Población) (Fecha) (Mes)

**Remita el boletín adjunto por carta o fax a:**
**EDICIONES ZINCO MULTIMEDIA**

**Avda. de Roma, 157, 9º**
**08011 Barcelona**
**Tel: (93) 453 04 85**
**Fax: (93) 323 72 37**



# íbase

## sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Funda oficial de Sony PlayStation
Tarjeta de ampliación de memoria
Camiseta especial Sony PlayStation
Pin Sony PlayStation
Adhesivo Sony PlayStation

Sorteo ante notario el **1 de Abril de 1997**



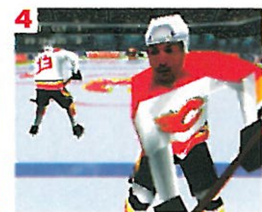

y el fantástico juego TEKKEN 2,
puntuado con un 10 por los analistas
de PlayStation Magazine

# NHL '97

**El juego de hockey de Electronic Arts para PlayStation se prepara al fin para comerse el hielo.**

**[1] ¡Ostras! Ese tío lleva la camiseta del número 13. Seguro que acaba con las piernas rotas. [2] Eso es gol. [3] Este es el comienzo del juego. Conocido técnicamente como «el comienzo». [4] Los jugadores tienen rostros reales. [5] Escoge uno cualquiera entre montones de equipos reales.**

3


4


5



1



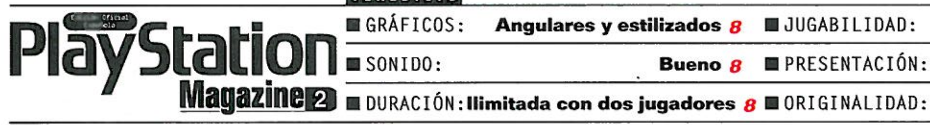
2



Hay algunos juegos de deportes a los que da gusto jugar, como *Sensible Soccer y EA Hockey*. El primero siempre es el favorito de varios redactores de *PlayStation Magazine*: es tan bueno que no cuesta perdonarle a Sensible Software que haya trasladado de forma directa el juego de Amiga a PlayStation. A quién le importa si le falta actividad poligonal (acabas queriendo a esos pequeños tipos, tan monos ellos). Por otro lado, la versión MegaDrive original de *EA Hockey* también está ya un poco arrugada pero, a pesar de todo, su vuelta a la consola estaba asegurada gracias a sus convincentes imágenes visuales, sus numerosos ritmos, su pizca de violencia y su espléndida curva de aprendizaje.

**Los jugadores son angulares y elegantes, la pista está impecable y las vallas publicitarias se reflejan en el hielo**

Por desgracia, *Sensible Soccer* no está destinado a dar el paso hacia nuestro pequeño PAL gris. Sin embargo, en Electronic Arts nunca se han cortado un pelo a la hora de modernizar su juego de hockey. Cada año aparece uno nuevo, y tras unos meses de retraso, *NHL '97* está listo para saltar a la pista.




VEREDICTO

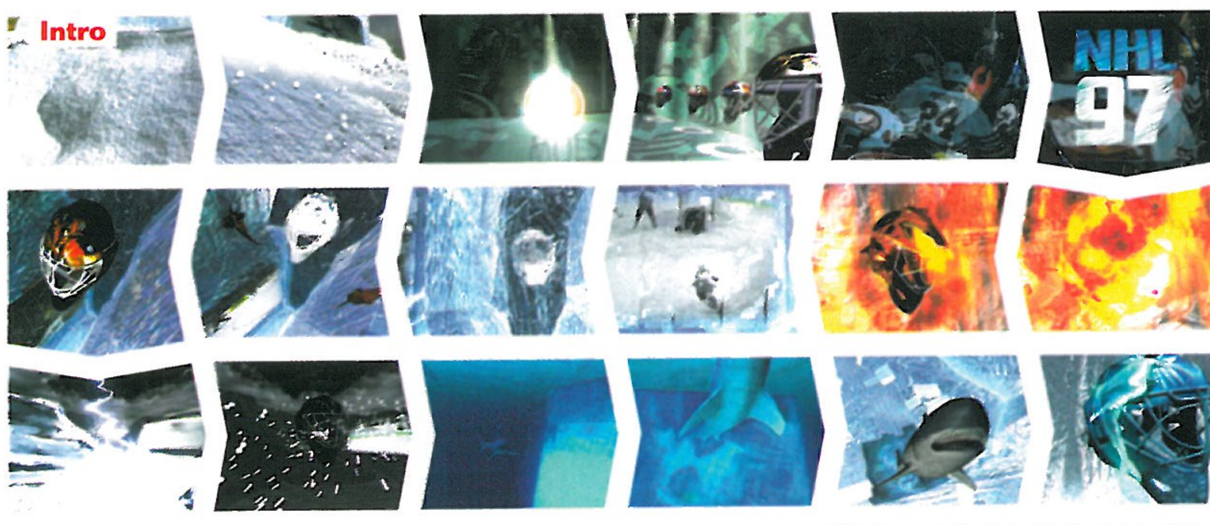
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | **Angulares y estilizados** 8 | JUGABILIDAD: | **Ameno** 8 |
| SONIDO: | **Bueno** 8 | PRESENTACIÓN: | **Muy buena intro** 7 |
| DURACIÓN: | **Ilimitada con dos jugadores** 8 | ORIGINALIDAD: | **Nuevos gráficos** 5 |

**Otro buen simulador de deportes producido por el creador del mejor juego de hockey sobre hielo. La forma de jugar no ha cambiado, pero los gráficos son excelentes.**

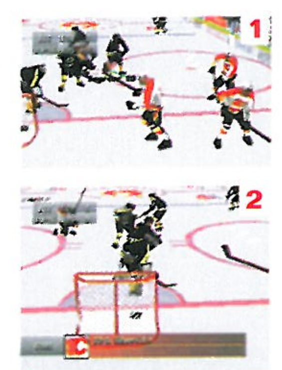





| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Electronic Arts | ■ DESARROLLADOR: | EA Sports |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ ORIGEN: | Estados Unidos |
| ■ PRECIO: | 7.990 pesetas | ■ GÉNERO: | Simulador deportivo |




Quizás es sólo que los desarrolladores querían fardar, y puede ser que ocupe un montón de espacio en el disco que podría haberse empleado mejor en incorporar características adicionales, pero admitámoslo: la intro es impresionante.



(1) La perspectiva 3-D es magnífica cuando se reduce un poco la velocidad. (2) Todavía hay más: la cámara funciona de modo inteligente y la imagen resulta confusa en muy pocas ocasiones.

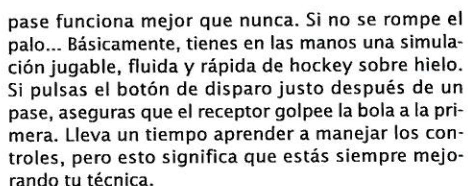




**EA debió vivir una conmoción cuando su dominio deportivo fue amenazado el año pasado. Tanto *Total NBA '96* (de Sony) como Actua Soccer (de Gremlin) eran, de largo, mejores que sus homólogos de EA, *NBA Live* y *FIFA 96*.** Las exageradas técnicas de animación de las que están tan orgullosos —que denominan *«animotion»* y, básicamente, consisten en capturar el movimiento de jugadores reales y acentuar el efecto usando software especializado— parecen increíblemente anticuadas cuando se comparan con el fluido movimiento de *Total* y *Actua*.

*NHL '97* (National Hockey League, si lo prefieres) entra en la categoría de juegos basados en captura de movimiento y polígonos. La introducción presenta un efectismo pomposo, si bien resulta realmente impresionante. La licencia permite a EA usar todas las insignias de los equipos de la liga NHL, los jugadores (aunque su parecido con la realidad sea discutible), los logos, las estadísticas y todo eso.

En el juego no hay mucho más de lo que había en la versión original. Sólido en todos los aspectos, te permite deslizar el disco por la pista y la función de pase funciona mejor que nunca. Si no se rompe el palo... Básicamente, tienes en las manos una simulación jugable, fluida y rápida de hockey sobre hielo. Si pulsas el botón de disparo justo después de un pase, aseguras que el receptor golpee la bola a la primera. Lleva un tiempo aprender a manejar los controles, pero esto significa que estás siempre mejorando tu técnica.



Por suerte, el movimiento del jugador es fluido sin ser exagerado. Los jugadores son más convincentes que sus homólogos de *FIFA*. Sin duda es uno de los mejores simuladores deportivos que hay. Los jugadores son angulares y elegantes y la pista está impecable y las vallas publicitarias se reflejan en el hielo. Uno de los elementos que contribuye a crear ambiente es un órgano que suena en los momentos oportunos del partido.

Puedes jugar ligas, play-offs y demás, e intercambiar jugadores. Todas esas cosas típicas de las simulaciones deportivas. Y aunque el juego en sí mismo no ha cambiado gran cosa respecto a la versión original de 16 bits, es un paso poligonal significativo en el territorio de la próxima generación. Un buen juego de hockey.

## Alternativas...

| | |
|---|---|
| *NHL '97* | 8/10 |
| *NHL Face Off* | 7/10 |







(1, 2) En la presentación de los equipos previa al partido, los jugadores componen una estampa más propia de Los 7 magníficos que de un deporte tan delicado como el hockey sobre hielo. (3) Este hombre parece un poco perdido.



[1] «¡Haz el truco del fuego!» Dhalsim se queda sin aliento. [2] Demostración de poder, con bolas de fuego más grandes y poderosas. [3] El regreso de los muchachotes, Ryu y Bison. [4] ¡Uff! Eso también duele...

# Street Fighter Alpha 2

**Demostrando su compromiso con los beat 'em up en 2-D, Capcom estrena la última entrega del gran pope del género.**







[1] Tú primero, muchachote. No. Insisto en que empieces tú, pequeño. [2] ¿Quién dará el primer puñetazo? Maldita educación. [3] ¿Cómo, no pudiste conseguir ni un Perfect? Pero, ¿tú que eres, Luchador o Campeón? [4] Rolento se percata de que le conviene reservarse el uso de la bomba acuática para la piscina.



Sería muy comprensible pensar que Ryu —y todo el resto de chicos y chicas que conforman la World Street Fighting Organisation— estuviesen cansados de sus profesiones a estas alturas.

Sería lógico después de todos los cortes, magulladuras, facturas médicas y hoteluchos. Sin embargo, cuando Capcom llamó a filas a los voluntarios para el demencialmente popular *Street Fighter* respondieron con el mismo entusiasmo que en los primeros juegos.

¿Fue el color del dinero? ¿Tenían algo que demostrar? ¿Necesitaban autoafirmarse en la violencia porque no son más que pobres seres bidimensionales, buscando un sentido a su existencia? **Sea por el motivo que sea, la cuestión es que la mayoría de los personajes de *Street Fighter 2* han vuelto —con algunas nuevas incorporaciones— para tomar parte en *Street Fighter Alpha 2*.**



Para quienes hayan perdido el hilo de *Street Fighter*, ahí va un breve resumen de lo sucedido. Capcom tardó en reaccionar después del sorprendente y fulgurante éxito de *Street Fighter*, pero cuando lo hizo —lanzando *Street Fighter 2*— creó un nuevo género de videojuegos: el beat 'em up uno contra uno.

Descubrieron la gallina de los huevos de oro y se lanzaron a explotarla. Las secuelas se sucedían, vulgares y rápidas: *Street Fighter 2 Championship Edition, Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting, Super Street Fighter* y *Super Street Fighter 2 Turbo.* La última incorporación fue *Street Fighter Alpha*, que rescataba algunos personajes del *Street Fighter* original, otros del *Street Fighter 2* y algunos más de otro de los juegos de lucha de Capcom, *Final Fight*.




**En *SF Alpha 2* hay 18 personajes para escoger**, además de las mutaciones secretas de varios de ellos. Los 13 personajes de *SFA 1* están a tu disposición,

**En la versión anterior, los jugadores de Chun-Li tenían que recargarse para lanzar una bola de fuego. Ahora pueden hacer el movimiento casi con la misma rapidez que Ken y Ryu**






| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Virgin | ■ FABRICANTE: | Capcom |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ ORIGEN: | Japón |
| ■ PRECIO: | 8.990 pesetas | ■ GÉNERO: | Beat 'em up |

**[1] Sakura ejecuta lo más nuevo del kárate. Ken ni se inmuta. [2] Gen y su apestoso ataque Armpit (axila). [3] El problema con Tribbles. [4] Mmmm. De acuerdo. [5] KO. ¡Y con un modelito espectacular! [6] Se lo dijo Kathy Bates a James Caan en Misery, y mira cómo acabó. [7] Ver a Dan vestido de rosa es un trauma demasiado grande para Akuma. [8] Salta. Fue lo que dijo Van Halen.**

1



2



3


4


5


6


7



8



incluidos los tres ocultos (Akuma, Dan y M. Bison), que ahora se pueden seleccionar sin tener que pasar a complicados rituales. También hay cinco «jugadores nuevos»: Gen (que es otro luchador del *Street Fighter* original), Dhalsim y Zangief (los dos del *Street Fighter 2*), Rolento (del *Final Fight)* y uno creado específicamente para este juego: Sakura.

**Como es habitual en Capcom, han jugado con las posibilidades de cada uno de los luchadores para mantener el equilibrio entre ellos.** En todo caso, Capcom ha sido especialmente creativo y ha dotado a Ken y a Ryu, dos de los personajes más famosos, con movimientos falsos. Ryu hace todos los ruidos correctos y empieza la acción con una «bola de fuego», pero se detiene a mitad de camino, mientras Ken hace un lamentable amago de patada o golpe «estilo huracán». Como los más cínicos ya deben haber adivinado, ninguno de estos movimientos confundirán ni por un momento a sus computerizados contrincantes. La única pizca de controversia de Capcom es Chun-Li. La Primera Dama de *Street Fighter* ha visto su movimiento de bola de fuego cambiado por tercera vez.

En la versión anterior, los jugadores de Chun-Li tenían que recargarse para lanzar una bola de fuego; ahora pueden hacer el movimiento casi con la misma rapidez que Ken y Ryu. Esta nueva habilidad, su velocidad extra y sus movimientos de alta prioridad, hacen de Chun-Li uno de los personajes más formidables del juego.

Los Custom Combos son el mayor cambio desde *SFA 1* y te permiten crear tus propios supercom-

1


2



**[1] No. Tus ojos no te engañan, hay cuatro Akumas a la vez en la pantalla. Cuatro contra uno no es muy caballeroso. Obviamente, nadie ha avisado a Capcom. [2] ¡Oh! ¡Y ahora Gen! Muy poco deportivo. Mira, hasta Zangief se sorprende de este comportamiento tan poco elegante.**

PlayTest

# Street Fighter Alpha 2

## Frente al enemigo




### Gen

***A pesar de ser el personaje más difícil de dominar, Gen es, de lejos, el más valioso para el maestro. Este viejo gruñón es, en realidad, un maestro de Kung Fu que tiene el más amplio espectro de movimientos especiales. Posee dos estilos diferentes de lucha, Preying Mantis y Crane, que puedes seleccionar pulsando las tres patadas o los tres puñetazos. Cada estilo tiene sus movimientos normales, súper o especiales.***

### Zangief y Dhalsim

***Estos dos han cambiado poco desde sus días en Super SF2 Turbo. Los duendes de Zangief son ahora incluso mayores y él está más musculado. Por desgracia, también es más lento. Dhalsim ahora tiene menos tiempo de recuperación para sus movimientos especiales y más prioridad para los normales. Ambos personajes poseen nuevos supermovimientos, pero básicamente siguen siendo como antes.***




### Rolento

***Rolento era uno de los muchos villanos de Final Fight y, como chico Final, Fighter Sodom tiene un agravio contra Guy. Este mercenario, al que le gustaría ser dictador, resulta bastante apuesto con su elegante boina, sus botas altas y su vara, pero tiene una pequeña fijación con las granadas. Puede ser un personaje divertido para jugar, ya que sus movimientos especiales que le hacen volar y rodar por toda la pantalla hacen que sea muy difícil darle.***

### Sakura

***Es una linda pero casi aborrecible colegiala obsesionada con Ryu. Ha estudiado todos sus movimientos y se lo ha montado para duplicarlos con su característica cursilería. El alcance y tamaño de su bola de fuego pueden ser modificados utilizando el botón de puñetazo. Su dragon puñetazo viaja por el suelo y consigue muchos golpes. Ella también tiene tres súpers: una gran bola de fuego, varios dragones puñetazo y una especie de patada break-dance.***




bos. En la práctica es más bien como un hipermodo que hace que tu personaje se mueva mas rápido y que haga un montón de movimientos especiales.

Los Alpha Counters eran una parte integral de *SFA 1* y permitían un rápido ataque counter desde la posición de reposo. En el *SFA 2* cada personaje tiene dos Alpha Counters (uno de ellos con patada, golpe bajo y puñetazo counter, que es un ataque aéreo o en alto).

Una nueva característica afín es el auto-blocking, que bloqueará los ataques mientras no presiones un botón de ataque. Este atributo ordena los niveles de terreno de juego entre luchadores principiantes y expertos.

**Los fondos que en *SFA 1* eran grises y monótonos —vamos, que daban pena— han pasado aquí a ser obras maestras detalladas y coloridas**

Éstas son las diferencias técnicas entre *SFA 1 y SFA 2*, pero hay todavía otro cambio muy importante: los fondos. Las imágenes, grises y monótonas —vamos, que daban pena— han pasado a ser obras maestras detalladas y coloridas. En cuanto a los personajes ocultos sólo se han descubierto dos, Chun-Li y Akuma, procedentes de *Super Street Fighter 2 Turbo*. También hay dos fondos ocultos.

No vemos cambios revolucionarios en el juego, pero en los *Street Fighter* casi nunca los hay. A pesar de todo, es sin duda una mejora y vale la pena comprarlo, incluso si ya tienes el *SFA 1*.









**[1] Los azules atacan a Sodom. 2] Sakura y Rolento practican el boxeo contra sombras. [3] *Back in the USSR...* [4] KO. Y otra vez con un modelito espectacular. [5] ¿Es posible que ponga *Game Over*?**

### Alternativas

| | |
|---|---|
| Tekken 2 | 10/10 |
| Street Fighter Alpha 2 | 8/10 |
| Mortal Kombat Trilogy | 7/10 |
| Battle Arena Toshinden 2 | 7/10 |

**VEREDICTO**

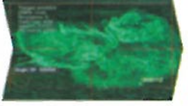
PlayStation Magazine

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Fondos gloriosos 10 | ACCIÓN: | Atractiva y compleja 9 |
| SONIDO: | Sustancioso y punzante 8 | PRESENTACIÓN: | Muy lograda 9 |
| DURACIÓN: | Interminable para 2 jugadores 8 | ORIGINALIDAD: | Lo mismo, pero diferente 6 |

***Street Fighter Alpha 2*** **puede carecer de la dimensión extra que tienen hoy la mayoría de los beat 'em up, pero aun así el juego es difícil de superar, especialmente en el modo VS.**

**8** sobre 10







**Intro**

**No hay nada como una buena secuencia de vídeo para presentar un juego y, como muestra esta serie de imágenes, la de *Soviet Strike* es excepcional.**

# Soviet Strike

## Si crees que la Guerra Fría debería calentarse otra vez, súbete a un helicóptero y ve a contárselo a los rusos.

*Soviet Strike*, como ya debes haber adivinado, es la continuación de la serie de juegos de helicópteros de Electronic Arts (*Desert Strike*, *Jungle Strike* y *Urban Strike*). Si te colocas en el rol de un piloto de helicóptero, este shoot 'em up a vista de pájaro te enfrenta a las fuerzas combinadas del ejército soviético, la marina y la aviación. «¡Ah! pero —puede que digas—, ya no deseo disparar contra los rusos; ahora son nuestros amigos.» Pues bien, esto no es así en el paranoico argumento del juego, que presenta una inquietante situación desencadenada por unos sucesos que han tenido lugar en Rusia: las malvadas maquinaciones de un siniestro personaje que en Occidente sólo es conocido por el apodo de «Shadowman». Este sujeto, cuyas actividades estás encargado de detener, es un antiguo general soviético que ha decidido derrocar a las autoridades actuales y devolver la Rusia democrática a los tiempos del comunismo.

Para frustrar el vil complot de este megalómano, **debes tomar parte en cinco niveles envueltos por una acción sin fin,** y vencer insuperables peligros para lanzarte hacia la victoria. Cada nivel está dividido en varias misiones. A veces se trata simplemente de destruir algunas cosas, mientras que en otras ocasiones hay que rescatar a los cautivos de un campo de prisioneros o a recoger unos fugitivos en su escondrijo de las montañas. De vez en cuando hay que bajar al copiloto y dejar que se marque alguna hazaña increíble a lo James Bond, como infiltrarse en el gran castillo al final del nivel 1, mientras tú disparas para cubrirle.

Aparte de toda esta violencia, el juego también contiene ciertos componentes de estrategia; no son muchos, aunque resultan importantes. Los depósitos de municiones y combustible están esparcidos por los

**[1] Es fantástico que los edificios vuelen por los aires cuando son bombardeados, en vez de convertirse simplemente en una bola de fuego. [2] Los bonitos surtidores de agua que se pueden provocar disparando al mar son todavía mejores.**



**[1] Hay un barco arreglado y preparado en el puerto. Su función es servir de blanco para un bombardeo, naturalmente. [2] Si lo que buscas son explosiones, vuela un edificio. ¡Ka-boom!**

**Los niveles están diseñados ingeniosamente para exigir siempre el límite de tu capacidad de destrucción y, así, el jugador nunca tiene la sensación de que avanza sin tener que esforzarse**

VEREDICTO



| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Umm... no muy convincente 5 | JUGABILIDAD: | Buen material 9 |
| SONIDO: | Muchos disparos 6 | PRESENTACIÓN: | Secuencias muy buenas 8 |
| DURACIÓN: | ¿Sólo cinco niveles? 5 | ORIGINALIDAD: | ¡Pse...! 4 |

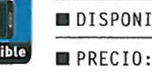
**Está lejos del original y se queda un poco corto, pero resulta muy divertido.**

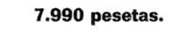
**7** sobre 10







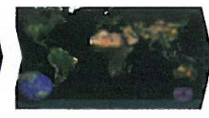




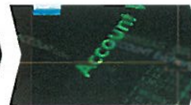
| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | **Electronic Arts** | ■ DESARROLLDOR: | **EA** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Sí** | ■ PAÍS: | **Estados Unidos** |
| ■ PRECIO: | **7.990 pesetas.** | ■ GÉNERO: | **Shoot 'em up** |





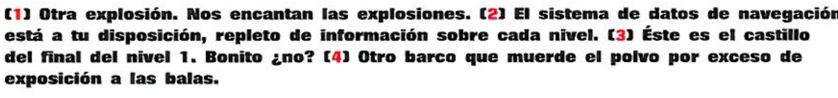






**Y no termina con la introducción: hay muchísimas secuencias impresionantes en el juego.**





**[1] Otra explosión. Nos encantan las explosiones. [2] El sistema de datos de navegación está a tu disposición, repleto de información sobre cada nivel. [3] Éste es el castillo del final del nivel 1. Bonito ¿no? [4] Otro barco que muerde el polvo por exceso de exposición a las balas.**

niveles, y tendrás que visitarlos con bastante regularidad. Sin embargo, hay un número limitado de depósitos por nivel, así que hay que ir con cuidado para no quedarse sin el suministro necesario para terminar cada etapa; si no, la otra opción es un retorno humillante al principio del nivel para volver a empezar.

Jugar con *Soviet Strike* es muy divertido. Los niveles están diseñados con ingenio para exigirte siempre el límite de tu capacidad, de forma que nunca tengas la sensación de que estás avanzando sin tener que esforzarte. La cantidad de combustible necesario para completar cada misión está calculada por los malvados diseñadores del juego para apurar al máximo. Y no hay nada como sentir el zoom bajando sobre una colina y aniquilar una estación de radar en una oportuna intervención quirúrgica-balística.



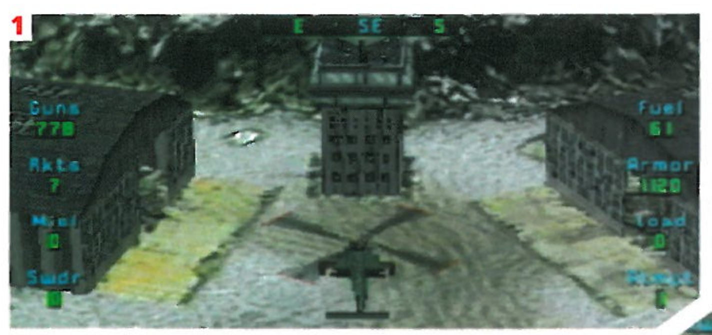
**También hay muchos adversarios, desde unidades antiaéreas en tierra, tanques y jeeps hasta tíos con bazookas montados en veloces lanchas motoras** o en helicópteros enemigos. Después de haber jugado no te quedará ninguna duda de que has estado en combate.

Aun así, *Soviet Strike* no es tan convincente como podría haber sido. Aunque aventaja a sus antecesores de la serie *Strike* por haber sido programado especialmente para PlayStation, sigue pareciendo un juego viejo. Es cierto que el paisaje cuenta con muchos más detalles pseudofotográficos, y la topografía todavía más (con colinas y puentes que sobresalen del relieve), pero incluso así tiene una pinta un poco primitiva. Esto no sería ningún problema si se compensara con una dinámica de juego totalmente original, pero *Soviet Strike* es para Electronic Arts la vuelta a un terreno que esta empresa y casi todos los jugadores ya conocen de sobras. Además, al tener sólo cinco niveles, el juego obliga a utilizar una tarjeta de memoria, cuando un sistema de contraseñas hubiera sido igual de simple y habría ahorrado a los usuarios a desembolsar el coste de una tarjeta más.

Con la racha actual de magníficos juegos para PlayStation, hay que destacar mucho para llamar la atención. Aunque es divertido y está bien hecho, *Soviet Strike* es algo que ya hemos visto todos.

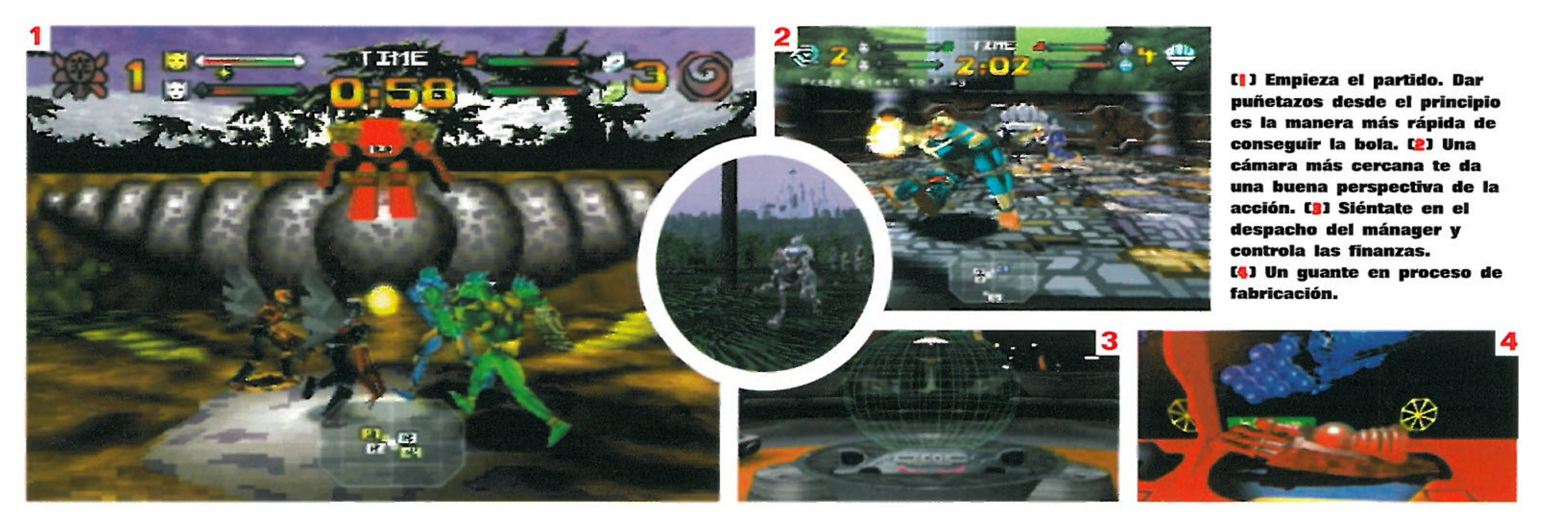
## Alternativas...

| | |
|---|---|
| *Thunderhawk 2* | 8/10 |
| *Gunship 2000* | 8/10 |
| *Soviet Strike* | 7/10 |






**[1] ¡Al fin! Se está poniendo muy difícil encontrar aparcamiento en los congestionados centros de las ciudades de hoy en día. [2] El fondo parece muy logrado cuando la cosa está en movimiento, pero cuando te paras ya no luce tanto.**




**[1] Empieza el partido. Dar puñetazos desde el principio es la manera más rápida de conseguir la bola. [2] Una cámara más cercana te da una buena perspectiva de la acción. [3] Siéntate en el despacho del mánager y controla las finanzas. [4] Un guante en proceso de fabricación.**

# Pitball

## ¿Vale más un puñetazo en la cara que una pelota en la red? No, nunca. A menos que estés jugando a *Pitball*, claro.

Si en el futuro el deporte acaba siendo tal como lo ve Time Warner, preferiríamos no estar en medio. *Pitball* se decanta por la brutalidad: para ganar, tan importante es sacudir al contrario con puños y pies (además de con un montón de armas crueles) como marcar goles.

Con sólo dos jugadores por equipo y durante unos escasos tres minutos, *Pitball* es un festival frenético de bofetadas. Aunque el objetivo principal de cada jugador es atrapar una bola hecha a base de energía pura, avanzar por el pequeño foso de juego e incrustarla en la minúscula portería del rival, **el juego tiene mucho de beat 'em up. Por eso la mayor parte de los botones del joypad están destinados a la lucha, más que a ir tirando la bola por ahí.**

En las partidas sencillas puedes elegir con qué equipo quieres jugar de entre un total de diez formaciones de toda la galaxia. Cada equipo tiene su planeta, aunque el aspecto del foso no varía demasiado de uno a otro. Todas las razas alienígenas que participan en el juego tienen, como es de suponer, sus puntos fuertes y débiles. Los que parecen elfos son ágiles, hábiles y super rápidos, pero si les atizas un par de veces caen redondos. En cambio, los grandotes de aspecto simiesco del mundo del bosque son lentos a matar. Eso sí, cuando pegan, pegan de verdad.

**En la opción de liga hay que tener en cuenta la situación financiera, que le añade contenido al juego.**

Aparte de la partida simple en modo de un jugador, también existe la opción de liga. Y aquí es donde la cosa se empieza a poner divertida. Hay que tener en cuenta la situación financiera del equipo, que le añade contenido al juego. Un equipo con recursos económicos puede invertir en nuevos y mejores jugadores, puede comprar equipamiento de más categoría, y puede sobornar a las escuadras mejor situadas para que pierdan cuando convenga.

En contrapartida, un equipo pésimo y, por lo tanto, sin un duro, sólo puede intentar subir posiciones gracias a sus habilidades, lo que no es nada fácil. Bueno, sí, hay una alternativa. Se pueden pedir préstamos al banco y especular con corredores de apuestas: apostar por otros equipos es una vía fácil hacia la cima. ¡Ah!, pero los bancos del futuro no se limitan a enviar cartas desagradables si no devuelves el dinero; si no pagas, se acabó la partida, ¡con un balazo en la cabeza!

La opción de liga es, de lejos, el modo más divertido de jugar a *Pitball* solo. Es una mezcla rara; empezamos con un cruce de simulador deportivo y beat 'em up y ahora, con esta opción, se añade un elemento de

**[1] No queda demasiado tiempo para marcar esos goles vitales; sólo un par de minutejos. [2] Al marcar un «cool goal» consigues el triple de puntos.**

Cuatro Jugadores

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | New Software Center | FABRICANTE: | Time Warner Interactive |
| DISPONIBILIDAD: | Sí | PAÍS: | Estados Unidos |
| PRECIO: | 6.900 pesetas | GÉNERO: | Simulador deportivo |

[1] Este ataque especial encierra a tus oponentes en bloques de piedra, con lo cual puedes moverte con libertad. [2] ¡Ay! Bola de fuego a la cabeza. [3] ¡Adelante! [4] Las imágenes de los diferentes personajes son extravagantes.

administración. El juego en sí es divertido, pero la parte de gestión es excelente, hasta el punto de que existe la posibilidad de no participar en las partidas de *Pitball* en el modo de liga. En vez de tomar parte, puedes optar por llevar toda la parte de organización y dejar que el ordenador se las componga para jugar con tu equipo contra los demás.

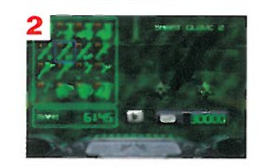
¿Es buena la parte deportiva? Bueno, para empezar da la impresión de que no se tiene el control. La PlayStation se hace cargo de tres de los jugadores del foso: uno de los tuyos y los dos rivales. Puedes alternar el control entre cada uno de los dos tuyos con el botón L1, pero normalmente controlas a uno, y la PlayStation a los otros. El sistema de control es un poco difícil de manejar: se usan siete de ios ocho botones del joypad y en el fragor de la batalla no es fácil saber cuál hace qué. Al final te acostumbras, pero requiere práctica.

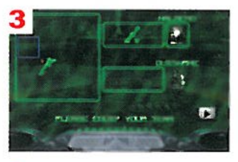
Sin embargo, una vez superada esta fase de aprendizaje, te encuentras con un juego la mar de distraído. Vale la pena descubrir ataques especiales, y si aprendes a marcar goles «guays», subirás como un cohete en la clasificación, amasando puntos. La liga tiene tres divisiones por las que ascender, con lo que el factor longevidad está asegurado. *Pitball* merece, pues, nuestra aprobación, pero no esperes una satisfacción inmediata.











[1] Elige dos miembros de tu equipo para la liga, [2] luego cómprate un uniforme guapo [3] antes de distribuirlo entre los integrantes de tu equipo.

## ¿Quién es el más guapo?









En las partidas simples hay como mínimo doce equipos entre los que escoger, a cual más alienígena.

## Alternativas...

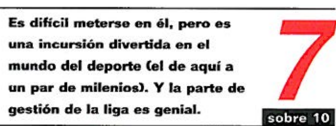
Por ahora no hay nada en PlayStation comparable con *Pitball*.





VEREDICTO

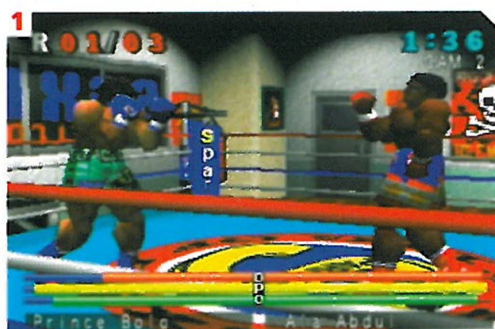
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Chillones pero atractivos 7 | JUGABILIDAD: | Brutal 7 |
| SONIDO: | Apagado a ratos 5 | PRESENTACIÓN: | Sobre la media 6 |
| DURACIÓN: | La liga durará 8 | ORIGINALIDAD: | *¿Speedball 2?* 4 |



Es difícil meterse en él, pero es una incursión divertida en el mundo del deporte (el de aquí a un par de milenios). Y la parte de gestión de la liga es genial.

7 sobre 10

**[1] Si eres chulillo, puedes burlarte de tu contrincante con una variedad de movimientos insultantes. [2] Después de cada asalto tienes la oportunidad de ver una repetición completa, con control total sobre el ángulo de visión y la velocidad de la acción. [3] Oops. ¡Mejor que retrocedas! [4] El periódico celebra tus victorias. [5] Cada pelea empieza con un cara a cara al estilo *Rocky*.**












# Victory Boxing

**A lo mejor eres capaz de vencer a Hiehachi Mishima con los ojos cerrados, pero ¿puedes ganar y mantener el título mundial de los pesos pesados? Descúbrelo en el mejor juego de boxeo de todos los tiempos.**




Teniendo en cuenta lo populares que han resultado los beat´em ups, es sorprendente que no se hayan lanzado más juegos de boxeo para la PlayStation. Un buen juego de boxeo combina todo el encanto de los juegos de lucha con la profundidad y la longevidad de los simuladores de deportes. Por suerte, *Victory Boxing* es un juego de boxeo excelente.

Desde el menú de apertura, se ofrecen dos maneras de jugar: The Main Event (la competición principal) o Exhibition (exhibición). En esta segunda modalidad pueden participar dos jugadores o uno solo en combates eliminatorios. The Main Event constituye el corazón del juego, en el que hay que crear una fábrica de luchadores a los que se intentará convertir en campeones mundiales.

Lo primero que hay que hacer es montar un gimnasio, que se graba en la tarjeta de memoria. **En cada gimnasio puede haber hasta ocho boxeadores, o sea que el siguiente paso consiste en crear un luchador.** Para empezar hay que escoger el sexo de los boxeadores, si son zurdos o diestros, y la categoría de peso a la que pertenecen. Después hay que modelar su aspecto escogiendo la «cabeza», el peso, la altura, y el color del calzón. La combinación de altura y peso determinan el «estilo» del boxeador que vamos a obtener. Para acabar hay que darle nombre al luchador y establecer sus valores iniciales en tres estadísticas vitales: Velocidad, Poder y Resistencia. Éstas funcionan según un sistema de barras de




**Los luchadores se mueven con realismo y fluidez, y la cantidad de público aumenta a medida que asciendes en el ránking**







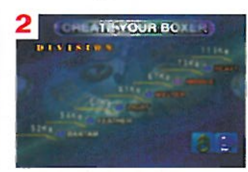
**[1] Este tipo con pinta de duro es el entrenador, Snake. A medida que subes en la clasificación, aparece inesperadamente para enseñarte un nuevo movimiento especial, y a continuación te machaca en una sesión de entrenamiento. [2] En *Victory Boxing* hay al menos 12 vistas a elegir, incluyendo este primer plano tan personal desde un ángulo en primera persona.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | JVC | DESARROLLADOR: | Victor |
| DISPONIBILIDAD: | Aún no | PAÍS: | Japón |
| PRECIO: | No disponible | GÉNERO: | Simulador deportivo |

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

## Construir un campeón...

1 


2 


4 


**[1] En primer lugar hay que elegir el sexo de los boxeadores y su mano buena. [2] A continuación seleccionar la categoría según el peso a la que él o ella pertenecerá. [3] Entonces decidir la altura, peso y aspecto. [4] Finalmente, establecer sus estadísticas iniciales.**

energía en las que si aumenta la velocidad del luchador disminuye su fuerza o su forma física.

Ahora ya está todo listo para iniciar el juego de verdad. Al empezar estarás en el número 31 del ránking mundial, y el objetivo principal es alcanzar el número 1, que te convertirá en el campeón mundial. La primera pelea siempre es contra el luchador situado en el puesto 30, pero seguramente después podrás elegir el boxeador contra el que quieres competir. Si le derrotas, pasas a ocupar su lugar en el ránking; si pierdes, te quedas donde estabas. Finalmente acabas en el propio ring, que se despliega en unas 3-D gloriosas y se puede seguir desde 12 cámaras diferentes. Como en el boxeo real, se puede ganar de tres maneras: noqueando al rival, derribándolo más de tres veces en un asalto (un KO técnico) o ganando por puntos.

La clave de *Victory Boxing* reside en las tres barras situadas en la parte inferior de la pantalla. La de arriba muestra los daños sufridos por ambos boxeadores en cada momento: cuando llega a 0, están acabados. La barra del medio muestra la energía actual del boxeador; el ir lanzando puñetazos va cansando a los luchadores, y entonces hay que estar parando cada dos por tres. Finalmente, la barra de abajo muestra la resistencia global, y se va agotando poco a poco para reponer las otras dos. Al que se le agote del todo será noqueado. Para controlar al luchador tendrás que utilizar todos los botones del joypad, lo cual significa que tardarás un tiempo en acostumbrarte. Hay tres puñetazos básicos —el directo, el gancho y el *uppercut*— que se pueden ejecutar con cualquiera de las dos manos, y además, manteniendo pulsado el botón L2, los mismos puñetazos se pueden dirigir al cuerpo en lugar de a la cabeza.

También hay algunos combos estándar, y cada estilo de boxeador tiene una selección de movimientos específicos únicos que va aprendiendo a medida que sube en la clasificación.

En *Victory Boxing* hay tres estilos; los luchadores Pekaboo son grandes y lentos pero muy poderosos, los Open son equilibrados y polivalentes, y los Detroit son rápidos pero no tan fuertes como los otros dos. El estilo determina no sólo los movimientos especiales que el luchador podrá aprender, sino también sus puntos fuertes y débiles. Aparte de propinar puñetazos al rival, también hay dos opciones defensivas: R1 levanta la guardia del boxeador, mientras que R2 permite agacharse y esquivar. Finalmente, L1 permite burlarse del contrincante con varias acciones insultantes.

Para dejarlo todo claro, *Victory Boxing* es un juego soberbio. Para empezar, su aspecto es fantástico, y aunque se tarda un poco en hacerse con las riendas de los controles, una vez dominados son rápidos y sensibles. Pero el juego de verdad está en la lucha propiamente dicha. No se puede entrar, dejar volar los puños y ganar; hay que tener en cuenta los puntos fuertes y los débiles, dosificar los ataques y las defensas cuidadosamente. En resumen, hay que boxear.

La dirección cuidadosa de los luchadores, el control del ritmo de entrenamiento a medida que progresan, tienen algo que absorbe de una manera especial. *Victory Boxing* ofrece grandes satisfacciones. Algo brillante.

**Intro**





**Es una simple cuestión de pectorales. La introducción ofrece la oportunidad de observar a estos tipos agresivos.**

## Alternativas...

Hasta la fecha no hay nada comparable a *Victory Boxing* para la PlayStation.

1 · 4 


2 


3

**[1] Otro de los muchos ángulos de visión disponibles. [2] Algunos puñetazos son tan satisfactorios que hay que verlos de nuevo. [3] Otro contendiente cae bajo tus poderosos puños. O algo así. [4] Hay una gran variedad de rings sobre los que pelear.**



**VEREDICTO**

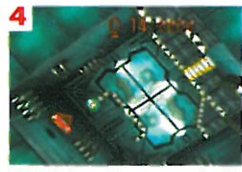
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Luchadores grandes y fornidos 9 | JUGABILIDAD: | Al principio, difícil, pero vale la pena 8 |
| SONIDO: | FX pobre y música pesada 5 | PRESENTACIÓN: | Muy lograda 8 |
| DURACIÓN: | Una carrera entera 9 | ORIGINALIDAD: | Boxear no es nada nuevo 4 |

**Un beat'em up para pensar, que requiere cierta pericia... El mejor juego de boxeo de todos los tiempos.**

**8** sobre 10





**[1] Si terminas un nivel en un tiempo récord, recibirás enormes premios; más puntos equivalen a más vidas. [2] No es raro tener sólo un minuto para superar un nivel. [3] ¡Qué oscuro está esto! [4] Otra rotación. ¡Qué mareo!**

# Blast Chamber

**Es la habitación explosiva. No se trata de un chiste, sino de moverte a toda pastilla dentro de los límites de la infranqueable *Blast Chamber.***



**[1] Escaleras y más escaleras. Como en el *Acorazado Potemkin*, pero sin cochecito. [2] Dominar los saltos, cada vez mayores, requieren mucha práctica. ¡Qué pena que tengas tan poco tiempo..!**

**Utilizar el adjetivo «frenético» para describir la opción multijugador del juego no le haría justicia; desconcertante, sin duda, tampoco; lo apropiado es calificarlo como sucio y retorcido**

Encontrar un buen shoot 'em up para PlayStation no resulta tan fácil. De acuerdo, están *Doom* y sus groseros imitadores, pero los juegos con pistolas humeantes, donde las balas no te dan un respiro, son habas contadas. Es una pena, porque no hay nada tan relajante como aniquilar *mongos* a mansalva. Los juegos de tiros son, por alguna perversa razón, una manera estupenda de poner punto y final a una velada. No es el caso de *Blast Chamber*. En realidad, tampoco es un shoot 'em up, aunque el titulo parezca indicar lo contrario.

Entonces, ¿qué demonios es? No es fácil contestar a esa pregunta. Es un juego de puzles que, por supuesto, ofrece muchas cosas más. Si se elige la opción para un jugador, *Blast Chamber* es, sin duda, un juego de puzles, y va de lo siguiente: estamos en el año 2096, y el «deporte» en boga es, por decirlo así, de alto riesgo. **El asunto consiste en correr como un loco de un lado a otro por una estancia giratoria en tres dimensiones, intentando agarrar un cristal palpitante para introducirlo en un punto determinado.**



Para hacer rotar la estancia, basta con tocar la flecha verde que centellea sobre la pared. Al hacerlo, se produce un giro de 90 grados, de forma que la pared pasa a ser el suelo. El problema es que agarrar el cristal o llegar hasta su recipiente previsto puede ponerse difícil debido a los obstáculos que hay que sortear, como pedazos de suelo que te desintegran, pinchos que te atraviesan, o paredes que te cierran el paso. Así que tendrás que meditar largo y tendido antes de poder llevar a cabo operaciones a primera vista imposibles, encadenando piruetas en todas direcciones para ir de A a B, y de B a C.

También es verdad que, con una bomba de relojería atada a la espalda, no te puedes permitir el lujo de pensar demasiado. Si el contador llega a cero, acabas hecho puré. Cada uno de los 40 niveles de los que consta el modo *Solo Survivor* para un jugador te concede un tiempo limitado antes de que la bomba explote. Ten por seguro que nunca será mucho —un minuto, quizá 30 segundos—, por lo que tendrás que ser rápido de reflejos

Cuatro Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | Multi-tap Compatible

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Proein | ■ FABRICANTE: | Activision |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ PAÍS: | Estados Unidos |
| ■ PRECIO: | 9.990 pesetas | ■ GÉNERO: | Puzle explosivo |

**[1] La habitación conocida como El Laboratorio, que más bien merece el nombre La Pesadilla. [2] Un nivel que parece más difícil de lo que es en realidad. [3] ¡Bravo! Has conseguido completar cinco niveles seguidos (por eso sale esa figura que brilla). [4] Vienen a por ti. [5] Nueve segundos más y de nuevo eres hombre muerto.**



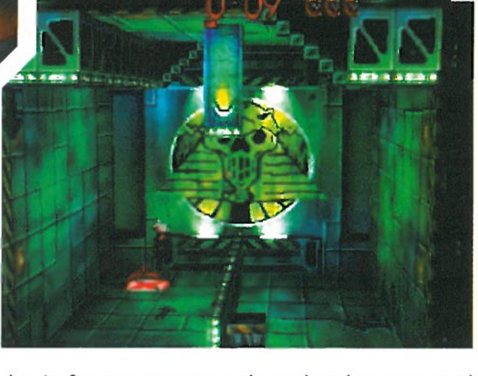










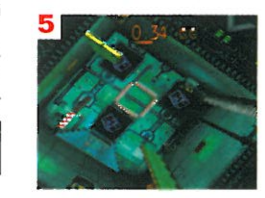



para sobrevivir. Como era de esperar, la dificultad aumenta a medida que avanzas por las 40 habitaciones, así que cuando estés a la altura del nivel 15 estarás sudando sangre.

Decir que *Blast Chamber* es todo un reto es como decir que en la cima del Everest hace frío. Es difícil, tremendamente difícil, y para superar los niveles más enrevesados, deberás hacer varias intentonas (se puede guardar la partida en la tarjeta de memoria, pero sólo cada cinco habitaciones). Sí, puedes acumular vidas extras a lo largo del juego (te dan puntos por cada nivel que superes, en función del tiempo invertido en hacerlo, y por cada 10.000 puntos amasados recibes una vida extra), pero un desliz con los controles hará que se queden en nada. Por eso, está contraindicado para los lentos de reflejos y los que tengan pocas luces. Necesitarás pensamiento lateral en cantidades industriales. Esto no quiere decir que *Blast Chamber* no sea divertido, sino que hay que ser un cerebro para arreglárselas con los tiempos que se conceden.

Como era de esperar en un juego de este tipo, los gráficos son para salir del paso; lo importante es reconocer los objetos rápidamente, por lo que se ha prescindido de virguerías. Con todo, los gráficos de *Blast Chamber* no están nada mal. Los movimientos son fluidos, los innumerables reforzadores son fáciles de encontrar y la sensaciones durante el juego están aseguradas. La forma en que se puede cambiar, ligeramente, el ángulo de visión para poder abarcar la totalidad de la habitación, es uno de esos detalles ingeniosos que se agradecen.

Por tanto, se trata de un juego de puzle con un aliciente extra que se activa para la opción multijugador (hasta cuatro jugadores). Cuando compiten varios jugadores, no basta con agarrar el cristal y llevarlo hasta el punto indicado, sino que también tienes que impedir que tus contrincantes cumplan su objetivo a base de empujones y provocando giros de 90grados de las habitaciones siempre que puedas. A cada jugador se le asigna un blanco distinto; si introduces el cristal en el tuyo, obtienes tiempo extra antes de que tu bomba explote; si lo colocas en el de un adversario, su tiempo disminuye. Utilizar el adjetivo «frenético» para describir este aspecto del juego no le haría justicia; desconcertante, sin duda, tampoco; lo apropiado es calificarlo como sucio y retorcido. Pero, sobre todo, es divertidísimo; no hay nada tan excitante como hacer que un compañero vuele por los aires.






















**[1] Podrías acabar cayendo sobre los pinchos de esa pared. [2] Los bloques de la izquierda son trampolines. [3] Muchas vidas se han perdido en este agujero infernal. [4] Este nivel es extraordinario en el modo multijugador. [5] Una pared con pinchos que se mueve, ¡Ay! [6] El suelo elevado del centro oculta algunas trampas. [7] ¡Salta!**



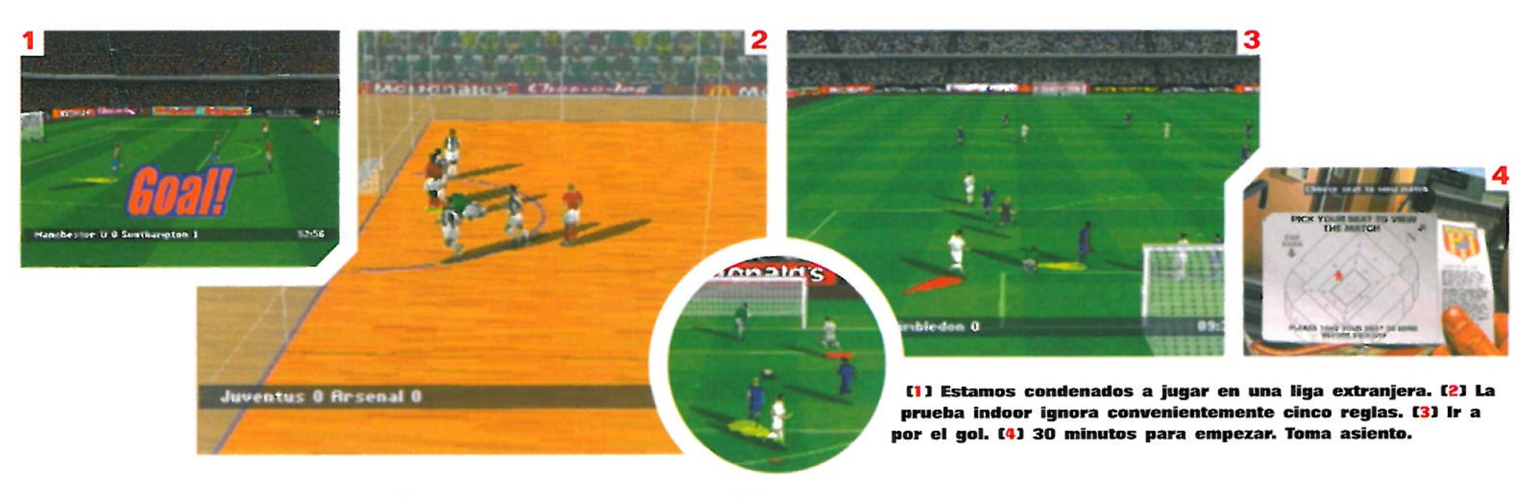

**VEREDICTO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Sencillos pero eficaces 6 | ■ JUGABILIDAD: | Cautivadora 9 |
| ■ SONIDO: | Bastante mediocre 6 | ■ PRESENTACIÓN: | Nada del otro mundo 5 |
| ■ DURACIÓN: | Tienes para rato 8 | ■ ORIGINALIDAD: | Mucha 8 |

**Es un juego duro de roer, con el que te exprimirás los sesos en el modo para un jugador y que hará que revientes los controles en la opción multijugador.**

**7** sobre10






[1] Estamos condenados a jugar en una liga extranjera. [2] La prueba indoor ignora convenientemente cinco reglas. [3] Ir a por el gol. [4] 30 minutos para empezar. Toma asiento.

# Onside Soccer

## ¿Puede realmente un juego de fútbol superar al terrible *Actua Soccer* y, a la vez, incluir un simulador de gestión de clubs de fútbol? *PSM* cree que no.

El fútbol no es precisamente un género que esté desatendido por los desarrolladores. Desde los lejanos días de *Goal Storm* y *Striker '96* hasta el lanzamiento de los poderosos *Actua Soccer* y *Adidas Power Soccer* todos los aspectos del fútbol han sido cubiertos; todos, con la excepción de la gestión de clubs. Entra en *Onside Soccer*, el primer juego que ofrece a los propietarios de PlayStation la oportunidad de llegar a ser entrenadores de pro.

No es el mejor simulador de gestión ni el más exhaustivo, lo que está bien porque, si tratara de serlo, podrías quedarte atascado para siempre en un montón de inútiles estadísticas y pantallas. No obstante, puedes realizar las operaciones más esenciales, como es la selección de jugadores, traslados, sustituciones y presupuestos. Todo esto está muy bien, pero los equipos y estadísticas hacen referencia a equipos extranjeros y, encima, una parte de la información está anticuada y el resto lo estará pronto.

Bueno, siempre puedes jugar a fútbol. Pero aquí hay otro problema. *Onside* intenta hacerse un lugar en el mercado como simulador de fútbol y, a la vez, como simulador de gestión, pero resulta que no es ni una ni otra cosa. Desgraciadamente, su vertiente de simulador de gestión no es lo suficientemente interesante para compensar los defectos patentes en su vertiente de juego. Si has probado otros títulos de fútbol para PlayStation, seguramente estarás de acuerdo en que, en lo que se refiere a su apartado de gestión, éste es el más sencillo de los de su género. Y esto no lo hace más jugable: *Power Soccer* y *Actua Soccer* ofrecen mayores recompensas a tu esfuerzo. Gráficamente, *Onside* puede parecer impresionante, pero que no te engañen: carece de la emoción presente en los dos títulos anteriores.

Los títulos de gestión de fútbol alcanzan, en otras plataformas, enorme éxito porque ofrecen exactamente lo que se espera de ellos. No pretenden ser títulos de deportes de acción con un elemento extra añadido; eso no funcionaría y, la verdad, aquí tampoco. Un buen juego de fútbol incorpora muchos movimientos complejos. Además, debe ofrecer la oportunidad de enlazar pases



[1] Elige tu juego o arréstalo por revender entradas. [2] Es hora de escoger un jugador.

> *Onside* opta por un estilo de juego individualista; cada jugador coge el balón y se lanza en pos del gol




**VEREDICTO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Bueno en juego 5 | JUEGOS: | Pobre en comparación con *Actua* 4 |
| SONIDO: | Mucho ruido y pocas nueces 3 | PRESENTACIÓN: | Poco imaginativa 4 |
| DURACIÓN: | Juego ya desfasado 4 | ORIGINALIDAD: | La gestión es única 7 |

Podría haber sido la respuesta a las súplicas de los aficionados al fútbol, si hubiera combinado con efectividad tanto su faceta de simulación como de juego;.

**4** sobre 10

Dos Jugadores

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | Proein | DESARROLLADOR: | Telstar |
| DISPONIBILIDAD: | Sí | PAÍS: | Gran Bretaña |
| PRECIO: | 9.900 pesetas | GÉNERO: | Simulador de deportes |




**[1] Cantona se lanza pero el árbitro juega con ventaja. [2] El sistema de tiro libre no es lo bastante flexible. [3] Se lanza un tiro libre y tú luchas por darle un cabezazo. [4] La repetición de la jugada te permite ver los momentos más emocionantes desde cualquier ángulo.**




## Alternativas

| | |
|---|---|
| *Actua Soccer* | 9/10 |
| *Adidas Power Soccer* | 8/10 |
| *Goal Storm* | 8/10 |
| *FIFA '96* | 7/10 |
| *Striker '96* | 6/10 |
| *Onside Soccer* | 4/10 |

para crear jugadas complejas que resulten satisfactorias. *Onside* no hace nada de esto. En su lugar, opta por un estilo de juego en el que un jugador recibe el balón y corre con él, dirigiéndose directamente a la portería. Sin embargo, el juego se resiente de ello, porque realmente no hay jugabilidad. Es imposible hacer pases finos y un solo hombre atravesando el campo no funciona adecuadamente. Sólo te queda la opción «patadón p'alante», en la que el ordenador se defiende admirablemente.

Después de algunas partidas con *Onside*, el dilema al que se enfrentó Telstar se hace evidente. Estos desarrolladores vieron los resultados obtenidos por *Actua* de Gremlin y *Power Soccer* de Psygnosis y se dieron cuenta de que su juego no podía competir con ellos. Pero en vez de desecharlo y volver a comenzar de cero, optaron por añadir un sistema de gestión. Aunque esto hace que el juego sea único, desgraciadamente no aporta nada relevante, y es difícil ver exactamente como los cambios que haces en los equipos afectan a la jugabilidad. Así pues, te dan un título que ni es un buen juego de fútbol ni un buen simulador de gestión; de hecho, esta última característica no te aporta mucho más de lo que obtienes con un buen juego de fútbol.

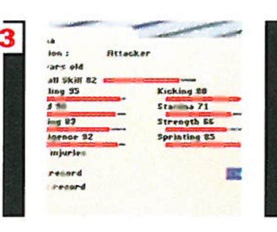
*Onside Soccer* es un intento de hacer algo diferente y, sin duda, tendrá sus seguidores, pero por desgracia es un firme candidato a la zona de descenso junto con otros del estilo de *FIFA '96*, *Goal Storm* y *Striker*. Ninguna de las dos vertientes del juego es suficientemente buena como para hacer recomendable su compra: te aconsejamos que seas fiel a los títulos que ya conoces.

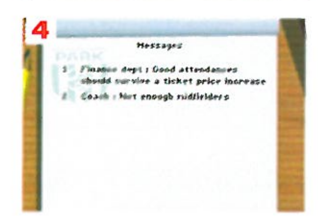
## *No necesitas 2.500 millones para ser Terry Venables*
















**[1-6] Escoge cualquier club de cualquier liga y usa tus habilidades de gestión. Además, no tienes por qué aguantar a jugadores caprichosos o escándalos.**



**El árbitro sigue la jugada de cerca para poner orden si algún lance del juego lo requiere.**

Dos Jugadores

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR: | Sony | DESARROLLADOR: | Williams |
| DISPONIBILIDAD: | Sí | PAÍS: | Estados Unidos |
| PRECIO: | 6.990 pesetas | GÉNERO: | Beat 'em up |

1


2


3


4


**[1] Personajes a granel, docenas de movimientos y abundancia de proyectiles para todos los gustos. [2] Lao Kang es el campeón Shaolin. ¿Puede derrotar al poderoso Kitana y sus asombrosas botas azul eléctrico? [3] La sangre brota de su cara. Parece que las piernas le flaquean. Algunos ya están en PITCH. [4] ¡Uff! Adiós, muñeca. Un final sanguinario.**

# Mortal Kombat Trilogy

**Ya puedes dejar el teléfono descolgado. Por fin ha llegado. Están todos los personajes, todos los escenarios y hay sangre a borbotones...**

En su momento, *Mortal Kombat 3* nos impresionó. Para los parámetros de aquel momento, se lo podría considerar una conversión exacta, totalmente desarrollada, de un juego arcade gigantesco, apretujado por completo con mucha habilidad en un pequeño y brillante CD. *MK3* de PlayStation no era tan sólo una inteligente conversión del juego que obtuvo un exitazo en las típicas «máquinas de bar», sino que era «la máquina de bar».

Pero los meses pasan y, desde entonces, hemos sido obsequiados con *Tekkens, Toshindens*, y muchos otros rivales.

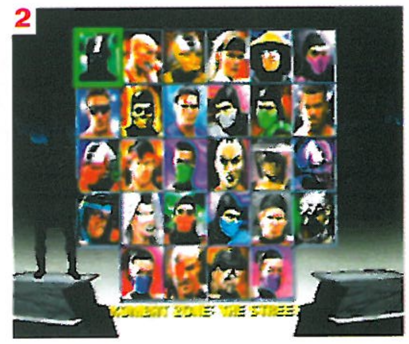
A *Mortal Kombat* todavía se lo considera uno de los clásicos del beat 'em up en 2-D, junto a los parientes de *Street Fighter*. *The Trilogy* es, ante todo, una colección de los personajes (jefes, también) y escenarios de los tres juegos *MK*, empacada con gracia en un único CD. *MK* sigue siendo un beat 'em up en 2-D, rápido, fluido y totalmente jugable. Además es divertido, gracias a su profusión de personajes estrafalarios y sus lanzadores de proyectiles. De hecho, la propuesta de *Tekken* parece casi severa, al lado de las payasadas de *MK*; la ondulación de las cabelleras en movimiento, las salpicaduras de sangre, el batir del abanico, los mandobles de espada, el derrumbamiento de los techos, el estallido de las bolas de fuego y las llaves rompehuesos.

Los personajes poseen movimientos especiales a mansalva. Por ejemplo, el repertorio de Jax es el siguiente: Missil, Multiple Missiles, Gotcha Grab, Backbreaker, Quad Slam, Ground Pound, Dashing Punch, Close Fatality, Far Fatality, Animality, Friendship move, Babality, Stage Fatality y combinaciones de golpes en cantidades industriales. Es probable que nuestro inefable Jax beba Soberano, aunque nunca antes de romper un espinazo. *Mortal Kombat* es bueno de verdad y divierte horrores, aunque no resiste las comparaciones con nuestro favorito... *Tekken*.

Con todo, algunos jugadores prefieren el ritmo de los luchadores 2-D y la abundancia de proyectiles a la elegancia y la belleza del púgil poligonal. No obstante, si ya has invertido en *MK3*, no hay ninguna razón para gastar dinero en *Trilogy*. Sin embargo, a pesar de su etiqueta de «pasado de moda», *MK* continúa siendo uno de esos genuinos camorristas, siempre a punto para surgir de su esquina, con los puños en alto. A las duras y a las maduras.

**[1] Cada púgil tiene su minibiografía particular. [2] *MK*, todavía uno de los juegos más célebres habidos jamás.**

1


2


**[1] Cuidado con ese abanico. Te puede cortar en rodajas y dejar charcos de sangre a tus pies. [2] 28 luchadores participan en este espectáculo.**

## Alternativas...

| | |
|---|---|
| Tekken 2 | 10/10 |
| Tekken | 9/10 |
| Mortal Kombat 3 | 9/10 |
| Street Fighter Alpha | 8/10 |
| WWF Wrestlemania | 8/10 |
| Mortal Kombat Trilogy | 7/10 |




VEREDICTO

PlayStation Magazine 2

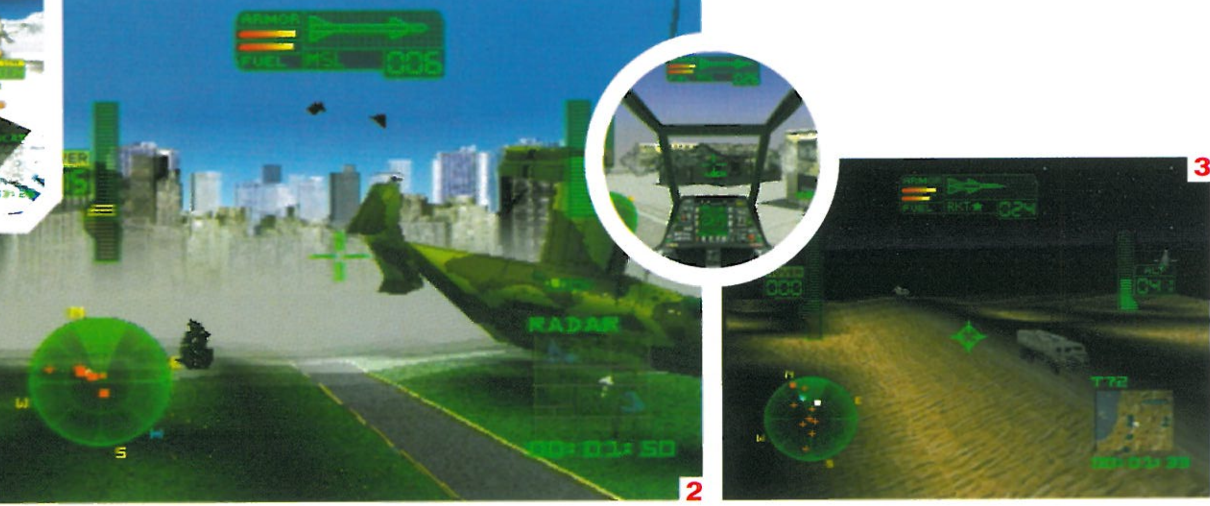
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | No son 3-D, pero molan 7 | JUGABILIDAD: | Ágil 8 |
| SONIDO: | Divertido 7 | PRESENTACIÓN: | Opulenta 8 |
| DURACIÓN: | Muchos jugadores 8 | ORIGINALIDAD: | Es una recopilación 4 |

***Mortal Kombat Trilogy* es espléndido; ha sido superado por los *Tekken*, pero tiene muchos luchadores y sigue siendo muy divertido.**

**7** sobre 10





**[1] Este hovercraft aparece en el escenario nevado. [2] Este avión que acabamos de derribar muestra con claridad el elevado nivel de detalle de los gráficos. [3] Este convoy está intentando escapar al abrigo de la oscuridad de la noche. No tienen ninguna oportunidad de sobrevivir.**

# Black Dawn

**Si quieres llevar un vehículo con aspas pero eres pobre, tienes dos opciones: conducir un helicóptero en *Black Dawn* o comprarte una gorrita con hélices.**

¿Qué espera uno de un juego de helicóptero de combate? Entre otras cosas, se pueden esperar que los gráficos 3-D presenten una animación suave, que los controles sean sencillos e intuitivos (para no tener que aprender cómo se conduce un helicóptero de verdad) y que las misiones sean variadas y la acción rápida. Pues bien: esto es precisamente lo que proporciona *Black Dawn*.

Por lo que se refiere a las misiones, el juego incluye ocho. «No parecen muchas», podéis pensar; nosotros lo encontramos insuficiente al principio, y estuvimos a punto de postergar *Black Dawn* al oprobio lanzándolo al cajón etiquetado «bodrios» sin ni siquiera abrir el paquete. Pero no lo hicimos y, después de probarlo, nos hemos dado cuenta de que con ocho misiones hay más que suficiente, ya que cada una de ellas contiene cierta cantidad de submisiones (en general, aproximadamente siete). Así, por ejemplo, en una misión tienes que desplegar un cargamento de soldados en un punto determinado del mapa, destruir helicópteros, derrumbar una serie de edificios, librarte de un convoy de camiones y recoger de nuevo a las tropas. Esto prolonga mucho los niveles, pero no hasta un punto excesivo. Como cada misión está dividida en partes, no tienes que repetirlo todo cada vez que intentas cumplir un objetivo. Todo funciona bastante bien y, como muchas de las misiones son extremadamente duras, puedes disfrutar del juego durante mucho tiempo.

Desde el punto de vista de los gráficos, en general el juego es elegante, aunque tiene algunos problemas. El escenario es bonito y está poblado de colinas y edificios de aspecto convincente. Lo que es más importante, los vehículos enemigos tienen un aspecto fantástico.



**[1] La nave tiene un aspecto excelente. [2] Esto es un laboratorio o, mejor dicho, lo será hasta que lo conviertas en historia. Recoge todos los bonus que hay dentro.**

**Muchos juegos de helicópteros son demasiado complejos, pero éste se deja jugar de una forma soberbia. Sus gráficos, su sonido y su sencillez de manejo superan de largo a muchos otros juegos de este tipo**

PlayStation Magazine 2

**VEREDICTO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Fantásticos 8 | JUGABILIDAD: | Sólido como una roca 8 |
| SONIDO: | A toda máquina 8 | PRESENTACIÓN | Suficiente 7 |
| DURACIÓN: | Puede alargarse mucho 8 | ORIGINALIDAD: | No está mal 6 |

**Uno de los mejores juegos de combate aéreo que se puedan encontrar: gráficos de mucho detalle, efectos de sonido explosivos y misiones muy difíciles.**




Edición oficial española de PlayStation Magazine




| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Virgin | ■ DESARROLLADOR: | Black Ops Ent. |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Febrero/Marzo | ■ PAÍS: | Estados Unidos |
| ■ PRECIO: | No disponible | ■ GÉNERO: | Combate aéreo |

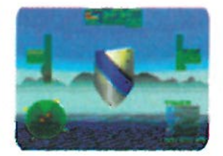
# Explosivos drásticos

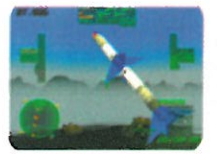

**Un cañón grande y potente. Dosifícalo de forma conveniente (es decir, a mansalva).**

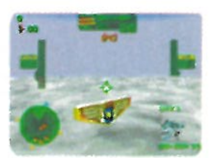

**Misiles amarillos. Son autoguiados, así que resultan fáciles de emplear.**

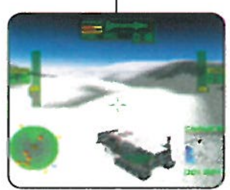

**Estas bombas son extrañas: cuando caen sobre el enemigo, explotan.**


**Estas cositas se disparan muy rápido. Se parecen más a un obús que a un misil.**


**Si estás a punto de experimentar una muerte horrible en el juego, recurre a uno de éstos**


**Un misil azul. Igual que los amarillos, pero azul. Es sencillo.**


**No hemos llegado a descubrir qué es esto. Quizás es sólo una medallita para ti.**

**Los helicópteros tienen unos detalles soberbios cuando los ves desde cerca, y sus movimientos son casi iguales a los de un helicóptero de verdad. Los vehículos de tierra, (tanques, camiones e incluso motos de nieve) también son una delicia.**

Los dos únicos problemas son, en primer lugar, que parte del sistema 3-D de *Black Dawn* tienen algunos fallos. Un buen ejemplo de ello es lo que sucede en un episodio que está lleno de colinas en el que puedes estar acribillando alegremente un tanque que tienes a la vista y, de pronto, te das cuenta de que el blindado está al otro lado de la colina y que la consola no se ha dado cuenta de que no deberías verlo. El otro problema es que puedes volar atravesando objetos sólidos. Por supuesto, cuando lo haces el vehículo sale dañado, pero sería mucho más convincente rebotar contra las cosas que atravesarlas como si no existiesen.

Por último, cuando has conseguido superar todas las misiones puedes acceder a una partida de dos jugadores. Por desgracia, el modo multijugador no funciona con el enlace serie de la PlayStation, sino con la pantalla dividida en dos mitades (una para cada jugador). Sin embargo, este modo de juego «uno contra uno» resulta entretenido y, curiosamente, cuando sales por la parte derecha de la pantalla apareceres por la izquierda. Resulta parecido a un juego de máquina de bar llamado *Armour Attack*, pero con gráficos mucho mejores. Si no lo conoces, échale un vistazo a los pantallazos de esta página.

Si ignoramos los pequeños errores gráficos de *Black Dawn*, este juego proporciona una experiencia soberbia. Muchos juegos de helicópteros son demasiado complejos, pero éste presenta una jugabilidad admirable. *Black Dawn* supera a muchísimos otros juegos similares en cuanto a gráficos, sonido y sencillez de manejo.

Si pensabas que *Thunderhawk* era divertido, te aconsejamos que salgas corriendo a por *Black Dawn*.







## Alternativas

| | |
|---|---|
| *Black Dawn* | 8/10 |
| *Thunderhawk 2* | 8/10 |
| *Air Combat* | 6/10 |
| *Agile Warrior* | 6/10 |

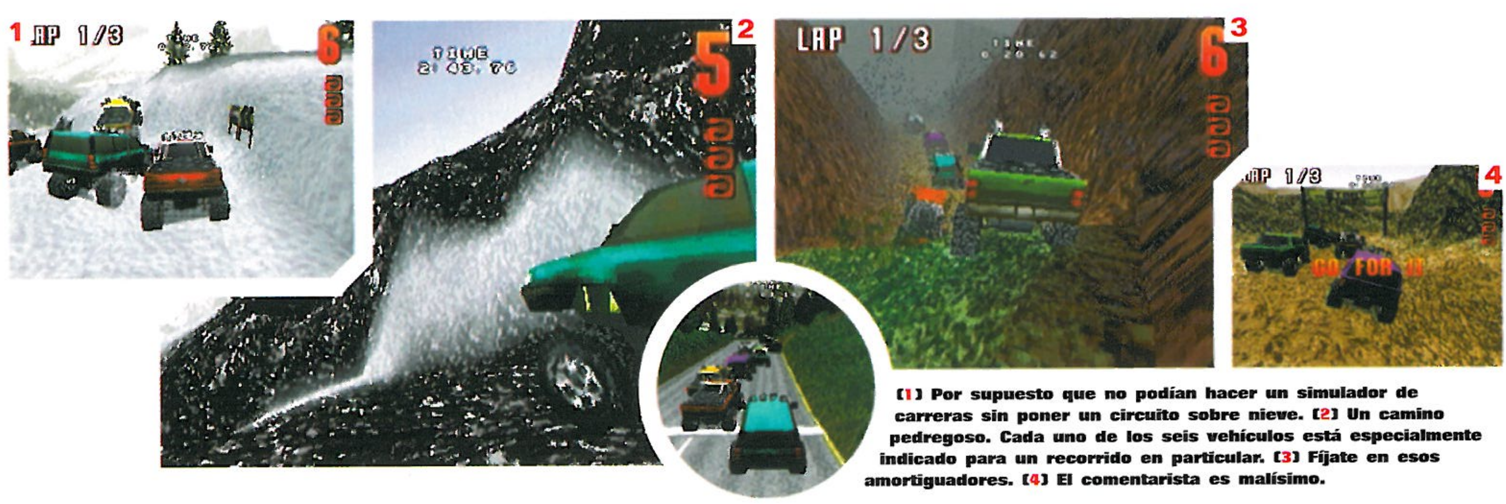







**[1] Éste es el curioso modo de dos jugadores. No es el más brillante del mundo desde el punto de vista técnico, pero ya es algo. [2] Escoge el escenario del crimen. [3] Protege al barco del enjambre de helicópteros que le atacan. [4] Este vehículo tiene que convertirse en historia [5] El mapa es muy importante.**




**[1] Por supuesto que no podían hacer un simulador de carreras sin poner un circuito sobre nieve. [2] Un camino pedregoso. Cada uno de los seis vehículos está especialmente indicado para un recorrido en particular. [3] Fíjate en esos amortiguadores. [4] El comentarista es malísimo.**

# Hardcore 4x4

## En el pasado, Gremlin nos hizo pasar muchos ratos felices conduciendo a toda pastilla un Lotus deportivo. Pero ahora quieren que vayamos en camión...

Existen multitud de juegos de carreras para PlayStation. Hemos corrido en pistas de asfalto en *Ridge* y *Need for Speed*, hemos recibido todo tipo de golpes en el velódromo de *Destruction Derby* y hemos competido en los elegantes grandes premios de *F1*. Pero no hemos tenido muchas oportunidades de tomar parte en caóticas carreras campo a través conduciendo un camión. Sin embargo, mientras escribimos estas líneas, dos compañías se esmeran en sacar para PlayStation la experiencia definitiva sobre cuatro ruedas.

El mes pasado vimos un adelanto de *Monster Trucks*, que por el momento está siendo retocado por Reflections, la compañía que trajo *Destruction Derby* al mundo. En él se pueden efectuar espectaculares piruetas por encima de filas de coches maltrechos o buscar las señales del recorrido de la carrera campo a través, que constituye una especie de juego de orientación para camiones. El *Hardcore 4X4* de Gremlin Interactive, sin embargo, se ajusta más al tipo de carrera tradicional de «a toda mecha».**Te enfrentas a otros cinco vehículos todoterreno con los que te vas dando porrazos a lo largo del circuito que elijas.** Quienes tengan buena memoria recordarán que fue esta misma compañía, Gremlin, la que creó la espléndida colección de simuladores con coches Lotus para Amiga. En fin...

En cuanto a la mecánica, *Hardcore 4X4* es fantástico. **Hay seis vehículos distintos entre los que elegir, especialmente diseñados para un tipo de circuito o su-perficie en particular** (de los cuales hay seis también). Todos están dotados de enormes ruedas y tremendos amortiguadores con los que logran avanzar por sinuosos recorridos y, además, tienen un aspecto muy realista.

Los mandos del vehículo responden muy bien, y a pesar de las dificultades del terreno, transmiten en todo momento la sensación de que por lo menos tienes alguna posibilidad de superar el circuito. Quienes encuentren el volante *demasiado* sensible pueden ajus-

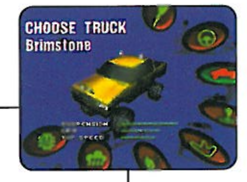
**En cuanto a la mecánica, *Hardcore* es fantástico........ Los vehículos están dotados de enormes ruedas y tremendos amortiguadores que les ayudan a avanzar por los sinuosos recorridos**

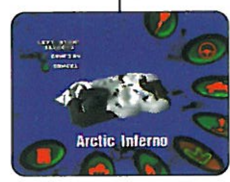






**[1] Un mundo tridimensional en tiempo real, y tienes libertad para correr por donde quieras. [2] Algunos vuelcos son espectaculares, pero los camiones se enderezan solos.**




**VEREDICTO**




| | | | |
|---|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Camiones muy conseguidos 8 | JUGABILIDAD: | Sólido 7 |
| SONIDO: | Comentarista malillo 5 | PRESENTACIÓN: | Normalita 6 |
| DURACIÓN: | No está mal 7 | ORIGINALIDAD: | Es diferente 8 |

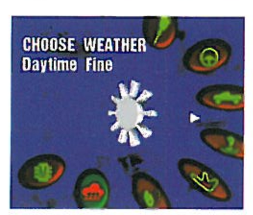
**Un simulador de vehículos 4x4 original y conseguido, pero en la práctica puede resultar decepcionante por sus circuitos demasiado estrechos.**



Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

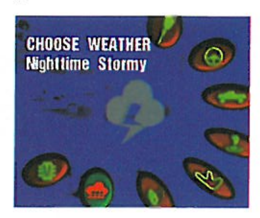
| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | **Arcadia** | ■ DESARROLLADOR: | **Arcadia** |
| ■ DISPONIBILIDAD: | **Sí** | ■ PAÍS: | **Gran Bretaña** |
| ■ PRECIO: | 8.990 **pesetas** | ■ GÉNERO: | **Conducción todoterreno** |

## Que el tiempo te acompañe





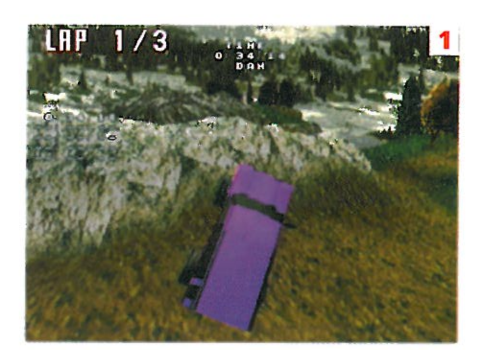








***Hardcore 4X4*** **tiene opciones de lo más diversas, y puedes elegir entre seis condiciones climatológicas distintas en las que competir. Es absurdo que resulte tan difícil conducir zumbando a oscuras por Hades Highway; todo lo que se puede hacer es agachar la cabeza y encomendarse a los dioses.**










**[1] Despacio, colega; puedes descubrir algunos atajos si te atreves a explorar los caminos menos trillados. [2] Puedes rebotar contra los camiones rivales. [3] Mejor que no se te averíe el camión aquí.**

tarlo a su gusto. Uno de los botones frontales del mando estándar de PlayStation dispara las revoluciones del camión para esas situaciones difíciles en las que necesitas un acelerón extra. Y todo transcurre a bastante buen ritmo; de hecho, resulta imposible imaginar que alguien pueda ir tan deprisa en un Range Rover (o en otro de estos monstruos) por el campo.

La media docena de recorridos ofrecen distintos tipos de desafíos (según sean de arena, nieve, piedras o barro) . Hay tramos un poco estrechos, y a veces las oportunidades de adelantar son escasas, pero algunos de los escenarios son magníficos. El circuito denominado **«Devil's kitchen in the desert» (esto es, *La Cocina del Diablo en el Desierto*), es un circuito sobre arena en el que los programadores han hecho un gran trabajo;** el efecto de la arena chocando contra el parabrisas está especialmente logrado.

Algunos circuitos sobre grava resultan un poco sosos, pero en general estarás demasiado concentrado en la carrera como para fijarte en el paisaje (podrás descubrir atajos si pones mucha atención). Darte demasiados golpes dañará tu bólido y afectará su rendimiento.

Más detalles: hay tres niveles de dificultad a través de los cuales tendrás que ir avanzando (amateur, profesional y extremo), y tres tipos de competición (campeonato, contrarreloj y carrera individual). También puedes elegir las condiciones climatológicas en las que quieres correr, tanto de día como de noche. Algunos de los circuitos son casi imposibles cuando cambia el tiempo: si intentas conducir por *Hades Highway* bajo condiciones climatológicas adversas de noche, verás que está negro como la boca del lobo.

*Hardcore 4X4* es un juego raro, porque al principio parece bueno y despliega buenas sensaciones pero, después, te das cuenta de que no es tan entretenido como esperabas. A pesar de la riqueza de sus detalles visuales, te deja un poco frío. De acuerdo, tienes total libertad en un mundo tridimensional, y el marco físico está magníficamente conseguido. Pero quizá debido a las características especiales de la circulación campo a través (con continuas paradas y reanudaciones de la marcha), las carreras no tienen la fluidez que a uno le gustaría. Resulta mucho más satisfactorio correr por circuitos más sencillos en los que no tienes que tomar curvas cerradas cada diez metros.

### Alternativas

| | |
|---|---|
| *Destruction Derby 2* | 9/10 |
| *Need For Speed* | 8/10 |
| *Ridge Racer Revolution* | 8/10 |
| *Hardcore 4x4* | 7/10 |







**[1] Pintoresco, ¿no? [2] El vehículo morado es el más majo de todos; se parece más a una fragata de tierra que a un 4x4. [3] Uno de los circuitos cuenta con un escalofriante puente de madera sobre un barranco. [4] Los programadores han conseguido que el efecto de la nieve o la arena cayendo sobre los cristales del coche quede muy logrado.**












| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR: | Proein | ■ DESARROLLADOR: | Mindscape |
| ■ DISPONIBILIDAD: | Sí | ■ PAÍS: | Estados Unidos |
| ■ PRECIO: | 9.990 pesetas | ■ GÉNERO: | Shoot 'em up |

# Steel Harbinger

**Mitad humana, mitad robot,** a Miranda le gusta llevar **lencería fina y matar alienígenas.** Ella es **Steel Harbinger...**



**[1] Por regla general, debes salvar a los humanos, aunque de cuando en cuando... [2] Escenario del crimen. [3] Lugar de otro violento crimen (hay muchos mas).**







**[1] Acumular puntos te permitirá ganar un fabuloso viaje a Playa Bávaro. [2] Aunque algunos podrían irse al Polo Norte.**

El objetivo de Miranda es impedir que unos extraterrestres con unos bonitos tentáculos salgan de sus vainas y se pongan a crear mutantes por ahí. Te mantienes en directo contacto telefónico con las fuerzas defensoras del planeta, siempre muy dispuestas a mandarte lo que debes hacer a continuación. De hecho, siempre que estés cerca de un teléfono, aprovecharán la oportunidad para enchufarte una larga y pesada charla sobre el asunto.

Steel Harbinger quiere ser una aventura de acción y estrategia, aunque no lo logra. Ofrece acción y aventura a raudales, pero el único elemento de estrategia que contiene consiste en elegir entre los diferentes campos de batalla existentes. Se trata mas bien de un shoot 'em up bastante bueno, con misiones específicas para cada uno de los niveles; a medida que avanzas puedes elegir entre diversos niveles. Pero, una vez dentro de cada nivel, los cometidos son totalmente lineales: buscar algo, llevarlo a alguna parte, avanzar...

Así pues, cada nivel exige efectuar un reiterativo y cuidadoso peinado del escenario, en busca de lo que nos hayan ordenado encontrar. Mientras tanto, tendrás que lidiar con un montón de zombies mutantes y perros con escopetas, que parecen pedir a gritos que se les tirotee.

También encontrarás algunos humanos entrometidos; se supone que tienes que salvarles, pero cualquier tropa abatida por «fuego amigo» contribuye a la Causa cuando te cede esas armas que ya no va a poder usar, así que lo mejor es disparar indiscriminadamente a todo lo que se mueva (así es más divertido, sobre todo porque puedes comerte todo lo que matas).

También dispones de un arsenal abundante. **Si en algún momento pierdes los estribos y descargas el cargador de tu pistola sobre una familia de zombies mutantes,** otra pistola totalmente preparada te caerá a los pies como caída del cielo.

Steel Harbinger intenta introducir en la PlayStation elementos de estrategia típicos de los juegos de rol, pero correr de un lado para otro buscando objetos que pueden estar en cualquier parte, difícilmente puede denominarse estrategia. Disfrutarás del juego si te intriga saber qué peligros te esperan en los niveles mas avanzados, qué tipo de monstruosidades han conquistado Norteamérica y con qué contarás para acabar con ellos. Esto significa que tendrás que ir grabando a menudo durante el juego, para evitar tener que volver a pasar por los niveles ya conocidos. Hay mucho que explorar, el alto número de víctimas mortales resulta gratificante y los gráficos crean una lóbrega atmósfera ciberpunk. Pero no deja de ser demasiado simple; una vez hayas conseguido superar el juego por primera vez, probablemente no querrás volver a jugar nunca mas.



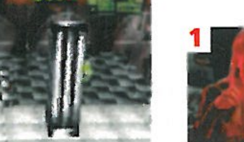
## Alternativas



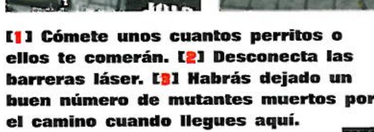
| | |
|---|---|
| *Steel Harbinger* | 6/10 |
| *Loaded* | 7/10 |
| *Project Overkill* | 7/10 |







**[1] Cómete unos cuantos perritos o ellos te comerán. [2] Desconecta las barreras láser. [3] Habrás dejado un buen número de mutantes muertos por el camino cuando llegues aquí.**







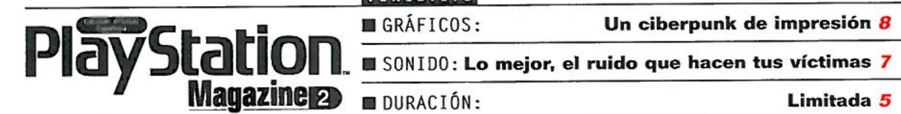






**[1] Miranda , antes de transformarse, [2] es atacada por los tentáculos de un alien. [3] Su padre, impotente [4] contempla como se convierte [5] en *Steel Harbinger.***

VEREDICTO




| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Un ciberpunk de impresión 8 | ■ JUGABILIDAD: | Desigual 4 |
| ■ SONIDO: | Lo mejor, el ruido que hacen tus víctimas 7 | ■ PRESENTACIÓN: | Cuidada 7 |
| ■ DURACIÓN: | Limitada 5 | ■ ORIGINALIDAD: | ¡Pssee! 3 |

**Por desgracia, ni las grandes pistolas ni los biquinis consiguen compensar lo que es básicamente un nuevo remake de un filón agotado.**

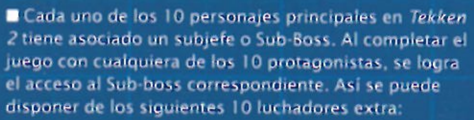


# TOP SECRET

**Llega el momento que todos habéis estado esperando: la primera parte de la guía definitiva de *Tekken 2*. El resumen más autorizado de las técnicas de control de personajes que hemos recopilado en cooperación con Sony Computer Entertainment.**

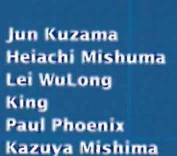
## *Tekken 2*

■ Cada uno de los 10 personajes principales en *Tekken 2* tiene asociado un subjefe o Sub-Boss. Al completar el juego con cualquiera de los 10 protagonistas, se logra el acceso al Sub-boss correspondiente. Así se puede disponer de los siguientes 10 luchadores extra:

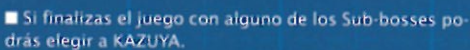


| | | |
|---|---|---|
| **Nina Williams** | = | ANNA WILLIAMS |
| **Marshall Law** | = | BAEK DOO SAN |
| **Yoshimitsu** | = | KUNIMITSU |
| **Michelle Chang** | = | GANRYU |
| **Jack-2** | = | P.JACK |
| **Jun Kuzama** | = | WANG JINREY |
| **Heiachi Mishuma** | = | LEE CHAO LAN |
| **Lei WuLong** | = | BRUCE IRVIN |
| **King** | = | ARMOR KING |
| **Paul Phoenix** | = | KUMA |
| **Kazuya Mishima** | = | DEVIL/ANGEL |





■ Si finalizas el juego con alguno de los Sub-bosses podrás elegir a KAZUYA.
■ Si llegas al final del juego con KAZUYA logras acceso a DEVIL/ANGEL.
■ Si consigues un *GREAT* en vez de un *KO* en el combate 3 o en el 4, podrás utilizar a ALEX/ROGER.
■ Para jugar con KAZUYA en este conjunto purpúreo, debes tener accesibles todos los personajes (lo que incluye los subjefes) y no debe haber signos de interrogación [?] en la pantalla (modo Quick Select). Pulsa el botón START para seleccionarlos en lugar de utilizar los botones SQUARE, TRIANGLE, X o CIRCLE.
■ Para acceder al modo 'Big Head' mantén pulsado el botón SELECT en la pantalla de selección de personaje mientras escoges vuestro personaje.
■ Para acceder al modo 'WireFrame' (visión de la lucha desde detrás de un «esquema alámbrico» de tu personaje), mantén pulsados R1 y R2 mientras seleccionas el luchador.
■ Si mantienes a tu personaje quieto un rato en el modo 'Practice', aparecerá un globo de texto sobre él/ella (por ej.: ¡Paul Phoenix piensa en la llave de su bici!).



### El dedo sobre el botón...

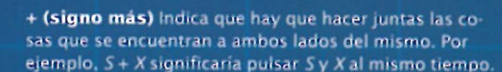
Como algunos movimientos son extremadamente complicados de realizar, hemos utilizado algunas instrucciones taquigráficas para ilustrar los movimientos de la manera más clara posible:

↓ Pulsa la clave de la palanca/dirección hacia bajo una vez

↑ Pulsa la clave de la palanca/dirección hacia arriba una vez

← Pulsa la clave de la palanca/dirección hacia atrás una vez

→ Pulsa la clave de la palanca/dirección hacia delante una vez

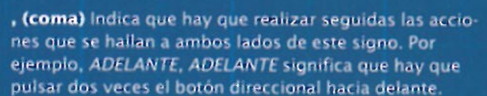


(□) Pulsa el botón *CUADRADO* una vez

(△) Pulsa el botón *TRIÁNGULO* una vez

(✕) Pulsa el botón *X* una vez

(○) Pulsa el botón *CÍRCULO* una vez



**+ (signo más)** Indica que hay que hacer juntas las cosas que se encuentran a ambos lados del mismo. Por ejemplo, *S + X* significaría pulsar *S* y *X* al mismo tiempo.

**, (coma)** Indica que hay que realizar seguidas las acciones que se hallan a ambos lados de este signo. Por ejemplo, *ADELANTE, ADELANTE* significa que hay que pulsar dos veces el botón direccional hacia delante.

**(WC) 'While Crouching'** *(mientras se agacha)* Pulsa el botón direccional hacia bajo. (WC)+S significaría pulsar el botón direccional hacia bajo y la S al mismo tiempo (esto es importante porque agacharse no es instantáneo). Un movimiento ejecutado *durante* el proceso de agachado casi siempre es diferente de lo que ocurre si esperas hasta estar totalmente agachado antes de pulsar el botón.

**(WS) 'While Standing'** *(estando parados)* Devuelve la palanca de mando a la posición neutral mientras estás agachado y pulsas el botón que sigue al signo + en la secuencia.

**~ (tilde)** Este signo entre dos botones significa que debes pulsar el segundo INMEDIATAMENTE después del primero. Es casi como apretar los dos botones al mismo tiempo, pero tiene que haber una fracción de segundo entre las dos pulsaciones: practica tu sincronización.

**[ ] (corchetes)** El símbolo contenido entre estos signos indica que existe una pulsación opcional añadida a la combinación de botones.

**# (sostenido)** Este signo después de una dirección significa «aguantar», pero no durante la secuencia completa. Lo verás a menudo tras un *ABAJO* en un movimiento *ABAJO* + (signo), lo que significa que debes esperar a que tu luchador esté totalmente agachado antes de introducir la siguiente entrada del controlador.

**N** Significa posición 'Neutral'.

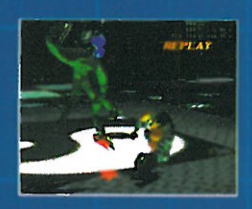
**Nota:** Los nombres de los golpes y movimientos combinados que describimos en las cuatro páginas siguientes no han sido traducidos al castellano por coherencia con el resto del juego, que en España se comercializa sin localización en nuestro idioma.









## Los luchadores

### HEIHACHI MISHIMA

LLAVES Y PROYECCIONES

Neck Breaker □ + ✕
Powerbomb △ + ○
Super Head Butt → → □ + △
Atomic Drop □ + △ o ✕ + ○

TÉCNICAS ESPECIALES

Shining Fists □ □ △
Devil Fists □ △ △
Double Uppercut ↘ + □ △
Thunder Godfist → N ↓ ↘ + □
Hell Sweeps – Axe Kick → N ↓ ↘ + ○ ○ ○ N + ○ ○
BACK Axe Kick → → ✕
Sky Foot Slice → → → ✕
Screw Blade Leg Attack ↗ + ✕ ○
High-Low Jumping Spin Kicks ↗ + ○ ○
FORWARD Axe Kick → + ○
Crushing Kick ○ ~ ✕
High Kick, Axe Kick (WS) + ○ ○
Corpse Splitter ↗ + △ + ○
Death Fist ↓ ↘ → + △
Tile Splitter (WC) + □
Tile Splitter, Death Fist (WC) + □ △
Demon Godfist → → + △
Slice Kick → N ↓ ↘ + ✕ N
Low Slice Kick → N ↓ ↘ + ✕
Shadow Foot ← ← N + ✕ + ○
Demon Stomp (el contrario debe estar tendido) (WC) + ○
Demon Tile Splitter (imparable) (WC) + □ + ○
Tenstring Combos → → # + △ □ △ △ ✕ ○ ○ □ △ □
Tenstring Combos ↘ + ✕ △ △ ○ ○ □ ○ □ △ △
Tenstring Combos ↘ + ✕ △ △ ○ ○ □ ○ □ △ □ (o) ○
Tenstring Combos ↘ + ✕ △ △ ○ ○ □ △ □ △ □

### JACK-2



LLAVES Y PROYECCIONES

Hell Press, Face Basher □ + ✕ □ + △
Gorilla Press △ + ○
Piledriver ↙ → + □ + △
Backbreaker ↓ ↙ ← + △
Pyramid Driver ↓ ↘ → + □
Catapult ↘ + △ + ○
Modified Catapult ↘ ↘ + □ + △
Death Shot □ + ✕ o △ + ○

TÉCNICAS ESPECIALES

Hammer Combo □ □ □
Punch, Elbow, Uppercut △ □ △
Gigaton ← ← + □
Megaton Sweep ← ↙ ↓ ↘ + □
Megaton Knuckle ← ↙ ↓ ↘ + △
Hammer Knuckle ↘ + □ + △
Bravo Knuckle ↓ + □ + △



Power Scissors → → + □ + △ o → + □ + △
Double Uppercut, Double Hammer (WS) + □ + △ □ + △
Double Hammer, Double Uppercut □ + △ □ + △
Meltdown ↓ # + □ + △
Scissors, Meltdown → + □ + △ □ + △
Scissors, Megaton Punch → + □ + △ ↘ + △
Hammer Rush ↓ # ↘ + ( □ △ □ o △ □ △ )
Hammer Rush (con final alto, medio o bajo) ↓ # + □ □ □ △ ( ↓ o ↘ o → ) + □
Machine-gun Knuckle ↙ + □ □ □ □ □ △
Megaton Strike ↓ + □ △
Hip Press ↗ + ✕ + ○
Sit Down (WC) + ✕ + ○
Sit Down, Hop Forward, Sit Down (WC) + ✕ + ○ ✕ + ○
Blood Fan □ △ □ △ o △ □ △ □
Violent Uppercut (WS) + □
Cossack Kicks ↙ + ✕ ○ ✕ ○ ✕ ○
Wild Swing, Backfist ↓ # → + □ △ □ □
Spring Hammer Punch ↓ + □ + △
Uppercut Rush ↘ + ( □ △ □ △ ) o ( △ □ △ □ )
Gigaton Punch (imparable después de un LK-5) ← ↙ ↓ ↘ → □ □ □ □ □
Tenstring Combo ↓ + △ □ □ □ △ □ △ □ □ + △ □ + △
Tenstring Combo ↓ + △ □ □ □ △ □ △ □ ↓ + □ + △ □ + △
Tenstring Combo ↗ + □ □ ○ ✕ ○ □ △ □ □ + △ □ + △
Tenstring Combo ↗ + □ □ ○ ✕ ○ □ △ □ ↓ + □ + △ □ + △

### JUN KAZAMA

LLAVES Y PROYECCIONES

Arm Bar □ + ✕
Serpent Twist △ + ○
Striking Oshi Taoshi (presionando dirección abajo) ↘ + △ + ✕
German Suplex □ + ✕ o △ + ○

TÉCNICAS ESPECIALES

Punch, Middle Screw Punch □ □
Punch-Kick Combo □ ✕
Charging Strike → + △
Can-Can (WC) + ✕ + ○
Punch, Middle Screw Punch, Can-Can □ □ ○
Middle Screw Punch, Can-Can (golpe bajo) → + □ ○
Middle Screw Punch, Front Kick (golpe medio) → + □ ✕
Cartwheel Kick N + ✕ + ○
Lightning Crescent → + ○
Backflip Kick ← + ✕
Backflip Kick, Sweeps, Cartwheel Kick ← + ✕ ○ ○ ○ ✕
Backflip Kick, Charging Strike ← + ✕ △
Leg Sweeps ( ↙ + ○ ) o ( ✕ ~ ○ ) ○ ○
Leg Sweeps, Cartwheel Kick ( ↙ + ○ ) o ( ✕ ~ ○ ) ○ ○ ✕
White Heron □ + ○
White Heron + Punches, Can-Can □ + ○ △ □ □ ○
White Heron + Punch, Lightning Crescent □ + ○ △ ○
White Heron + Punch, Crescent Low □ + ○ △ ↓ + ○

White Heron + Punches, Leg Sweeps, Cartwheel Kick □ + ○ △ □ ○ ○ ○ ✕

White Heron + Punches, Cartwheel Kick □ + ○ △ □ □ ✕

Attack Reversal ← + ( □ + ✕ o △ + ○ )

Spinning Heel Drop ( → + ✕ ) # **dejar ir**

Tenstring Combo **(WS)** + △ □ □ □ △ □ ✕ ✕ + ○

Tenstring Combo **(WS)** + △ □ □ □ △ ○ ○ ✕ + ○

Fourstring Combo **(WS)** + △ □ □ ✕

Jaguar Impact (imparable) → + □ + △

Moon Press (imparable) → + □ + ○

Octopus Special **(WC)** + ✕ + ○ ○ ○ ○ ○ △ □ ✕

Tenstring Combo □ △ □ □ △ ○ ○ ○ □ ( □ o ✕ )

Tenstring Combo □ △ □ □ ✕ ✕ ○ ○ □ ( □ o ✕ )

Tenstring Combo (acaba con un *powerbomb*) □ △ □ □ ✕ ✕ ○ ✕ △ □ + △

Ninestring Combo → + △ □ □ △ ○ ○ ○ □ ( □ o ✕ )

---

## KING

### LLAVES Y PROYECCIONES

Backfall Suplex △ + ○

Half-Crab □ + ✕

Cobra Twist △ + ○

Flying Press □ + △

DDT ↙ ↙ + □ + △

Tombstone Piledriver ↙ → + □ + △

Jaguar Driver ← ↙ ↓ ↘ → + □

Boston Crab □ + △ ✕ ○ □ + △

Giant Swing → ← ↙ ↓ ↘ → + □

Figure-4 ↙ + □ + △ ( ✕ + ○ )

Reverse Arm Clutch → ↘ + ( □ + ✕ o △ + ○ ) □ + ✕ ) o ( △ + ○ )

Backdrop △ □ □ + △ ( □ + △ ) o ( △ + ○ )

German Suplex ✕ + ○ □ + △ ( ✕ + ○ ) o ( □ + ✕ )

Giant Swing △ □ ✕ ○ ( △ + ○ ) o ( □ + △ )

Powerbomb □ △ ✕ + ○

Standing Achilles Hold → ↘ + △ + ✕

STF □ △ ✕ □ □ + △ ( □ + ✕ )

Scorpion Death Lock □ + △ ✕ □ □ + ✕ ( □ + △ )

Indian Death Lock □ + △ □ ✕ □ + △ + ○ ( △ + ○ )

Romero's Special □ + △ ✕ ○ □ + △ **TODOS**

### TÉCNICAS ESPECIALES

LP-RP, Uppercut □ △ □

Ali Kick(s) (véase *Octopus Special*) **(WC)** + ✕ + ○ ○ ○ ○ ○

Ali Kick, Middle Smash (1) **(WC)** + ✕ + ○ △

Ali Kick, Middle Smash (2) ↓ # ↘ + ○ △

Smash Uppercut → → + △

Flying Cross Chop → → + □ + △

Jail Kick → → + ○

Drop Kick → → + ✕ + ○

Delayed Drop Kick ✕ + ○

Satellite Drop Kick → → → + ✕ + ○

Dynamite Uppercut ↓ # ↘ + △

Knuckle Bomb ↗ + □ + △

Short Elbow Drop **(WC)** + □ + △

Low jab, Uppercut (mezcla) ↓ + □ ~ ( N + △ )

Stomach Smash (contragolpe especial) → → N + △

Backbreaker □ + △

Powerbomb N + □ + △ ↑ ↓ + ✕ + ○

Elbow Drop ↖ o ↑ o ↗ + △ + ○

Elbow Sting **(WC)** + □ + △

Double Knee Drop ↗ + ✕ + ○

Frankensteiner ↘ + ✕ + ○

---

## LEI WULONG

### LLAVES Y PROYECCIONES

Jumping Bird (barrido) □ + ✕

Sleeper (rompecuellos) △ + ○

Tai Trip → → + □ + △

### TÉCNICAS ESPECIALES

Punch, Turning Fist □ △

High Crescent, Turning Heel Sweep ✕ ✕

Flying Wheel Kick, Quick Drop ○ ~ ✕

Jumping Crescent(s) [hasta tres] ✕ ~ ○ ↑

Front Kick **(WS)** + ○

Quick Turn ← + ✕ + ○

Turning Uppercut △

Backfist □

Sweeping Backfist ↓ + □

Back Handspring Kicks ✕ + ○ ✕ + ○ ✕ + ○

Turning Foot Sweep, Jumping Hook Kick ↓ + ○ ○

Quick Drop (comienza estando tendido) ↓ + ✕ + ○

Turn over (finaliza boca abajo) ↓ + ✕ + ○ □

Turn over (finaliza boca arriba) ↓ + ✕ + ○ ↓ + □

Kangaroo Kick (si el contrario está delante) ✕ + ○

Footsweep (con el contrario a tus pies) Jumping Hook (con el contrario delante) ✕ + ○

Step-in Crescent, RP punches, kicks → N + ○ □ △ ✕ ○ o ↓ + ○

Step-in Crescent, RP punches, low/mid kick → + ○ □ △ ✕ o ○

Foot Sweep, Jumping Hook Kick ↙ ○ ○

Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks ○ ~ ○ ✕ ✕

Guard Melting Punches → N + △ □ △ □

Running Punches, low kick or snap kick → N + □ △ □ △ ✕ o ○

Charging Crescent, front kick (o barrido) → N + ✕ ○ o ↓ + ○

Phoenix Kick or Hopping Sidekicks ← + □ + ○ ○ o ✕ ✕ ✕ ✕ ✕

Tenstring Combo □ △ □ ✕ + ○ △ □ ○ □ △ ✕

Tenstring Combo □ △ □ ✕ + ○ △ □ ○ □ ○ ○

Ninestring Combo □ △ □ ✕ + ○ ✕ + ○ ✕ + ○ □ □ □

---

## MARSHALL LAW

### LLAVES Y PROYECCIONES

Dragon Dive □ + ✕

Chastisement Punch △ + ○

Dragon Fall (Bulldog) □ △ □ + △

Dragon Knee → → + ✕ + ○

### TÉCNICAS ESPECIALES

Double Knuckle △ △

LP-RP punch □ △

BACK Fist Flurry □ □ □ □ □



# Trucos

Dragon Knuckle Combo → + △ △ △
Step-In Middle Kick ↘ + ✕
LK high kicks ✕ ✕ ✕
High kick[s], Middle Kick ✕ ( ✕ ) → + ✕
Shin Kick **(WC)** + ✕
Shin Kick, High kicks, Middle kick **(WC)** + ✕ ✕ ( ✕ ) → + ✕
High Flip Kick ↓ # ( ↑ o ↖ o ↗ ) + ○
Low Flip Kick ↓ # ( ↑ o ↖ o ↗ ) + ✕
Flip Drop ↓ # ( ↑ o ↖ o ↗ ) + ✕ + ○
Low Kick, Flip Kick **(WC)** + ○ ✕
Low Kick-Flip Kick ↓ + ○ ✕
Double Flip Kicks ✕ + ○ ✕
Dragon's Tail ↙ + ○
Jumpkick, Flip Kick ↑ + ✕ ○
Shinkick, Highkick(s), Middle Kick, Flipkick ↓ + ✕ ✕ ( ✕ ) ( ✕ o → + ✕ ) ○
Spinning Kick Combo ○ ✕ ○
Dragon Slide ↓ # ↘ ↘ + ✕
Dragon Fang (imparable) ↙ + □ + △ ( ↑ ↑ **cancela** )
High Kick, Flip Kick ○ ↑ + ✕
Front Kick, Flip Kick **(WS)** + ○ ✕
Side Kick, Flip Kick **(WS)** + ✕ ○
High Kick, Flip Kick ✕ ○
Low Spin Kick, Flip Kick ↓ # ↙ + ✕ ○
Flip Kick ✕ + ○
Tenstring Combo ↘ + □ △ △ □ ✕ ✕ ✕ ○ ✕ ○
Tenstring Combo ↘ + □ ✕ △ △ ✕ ↓ + ✕ ✕ ( ○ o ✕ ) ○ ○
Tenstring Combo ↘ + □ △ △ □ ✕ ✕ ↓ + ✕ ( ○ o ✕ ) ○ ○
Tenstring Combo ↘ + □ ✕ △ △ ✕ ✕ ✕ ○ ✕ ○

---

**MICHELLE CHANG**

LLAVES Y PROYECCIONES

Front Suplex □ + ✕
Fisherman Suplex △ + ○
German Suplex □ + △
Nelson Suplex ↘ + □ + △

TÉCNICAS ESPECIALES

Rushing Uppercut → + □
Catapult Combo ( □ ~ □ □ ) o ( ↘ + □ □ )
Back Leg Sweep ↓ # ↘ + ○
Back Leg Sweep + Penetrating Bow Leg ↓# ↘ + ○ ✕
Side Spin, High Kick, Leg Sweep ✕ + ○ ○ ↓ + ○
RP-punch Combo ↘ + □ □
Punt Kick ↘ + ✕
Death Push, Big Punch ↘ + △ □
Death Push, Axe Kick ↘ + △ ✕
Double Strike □ + △
Death Push, lowkick or high kick ↘ + △ ✕ o ○
Front Leg Sweep **(WC)** + ○
Front Leg Sweep + Uppercut **(WC)** + ○ □
Front Leg Sweep + High Kick **(WC)** + ○ N + ○
Front Leg Sweep + Fan Kick **(WC)** + ○ ↓ + ○
Catapult, Sweep, Bow Leg □ □ ○ ✕
Kick, Leg Sweep, High Kick ○ ○ N + ○
Kick, Leg Sweep, Fan Kick ○ ○ ↓ + ○
Kick, Leg Sweep, Uppercut ○ ○ □
Dashing BACK Elbow → → + □
Dashing Punch ↓ # ↘ + □
Dashing FORWARD Elbow ↓ # ↘ + △
Dashing Punch, Heaven Cannon □ ~ △ □
Dashing Punch, Low Kick □ ~ △ ○
Dashing Elbow, Kick → → + □ ○
Club Fist, Sweep, Bow Leg □ + ○ ✕
Death Push, Punt Kick, Uppercut △ + ✕ □
Rapid Kick-Punch ✕ ~ △
Slice Uppercut, Elbow **(WS)** + △ △
Slice Uppercut, Catapult Combo **(WS)** + △ □ □
Slice Uppercut, Sweep, High Kick **(WS)** + △ ○ N + ○
Slice Uppercut, Sweep, Fan Kick **(WS)** + △ ○ ↓ + ○
Slice Uppercut, Sweep, Uppercut **(WS)** + △ ○ □
Slice Uppercut, Club Fist, Sweep, Bow Leg **(WS)** + △ □ ○ ✕
Blue Sky Cannon **(WS)** + ○
Punches, Sweep-Bow Leg □ □ ○ ✕
Super Uppercut → + □ + ○
Earthquake Stomp ↗ + ✕ + ○
Hit, Rear Sneak, German Suplex (funciona agachado) △ ← □ + △
Jumping Kick while running → → → **corriendo** + ✕
Heaven Cannon (imparable) → + □ + ○
Tenstring Combo △ □ □ △ ✕ ✕ ✕ ○ ○ □
Tenstring Combo △ □ □ △ ✕ ✕ △ ✕ △ □
Tenstring Combo △ □ □ △ ✕ ✕ △ □ ○ ✕

---

**NINA WILLIAMS**

LLAVES Y PROYECCIONES

Arm Turn □ + ✕
Lifting Toss △ + ○
Falling Elbow □ △ □
Arm Lock △ □ ✕
Neck Throw → + □ + ✕
Embracing Elbow Strike ↘ ↘ + □
Palm Grab ↓ ↘ → + ( □ + △ **o pausa** □ + △ )
Neck Cutter, Arm Bar ✕ ○ ✕ □ + △ ( □ + △ )
Standing Reverse Arm Lock □ ✕ △ □ ( □ + ✕ )
Knee Bash-Neck Snap △ ✕ ○ △ △ ( △ + ○ )
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze ✕ □ ○ □ + △ □ + △ ( □ + △ )
Falling Reverse Arm Lock △ □ ✕ ○ □ + △
Falling Neck Snap □ ✕ + ○ □ △ □ + △
Crab Claw ↓ ↘ → + ( ✕ + ○ **o pausa** ✕ + ○ )
Arm Bar ✕ + ○ ✕ ○ □ + △
Achilles Tendon Lock ✕ + ○ ○ △ □ + △
Knee Cross Lock ✕ □ ○ △ + ○
Rolling Achilles Tendon Lock □ ✕ △ + ○ ✕ + ○ □ + △

TÉCNICAS ESPECIALES

Double-Palm → → + □ + △
RP Punches, Double-Palm □ △ → + □ + △
Kneeling Kick → → + ○
Bone Cutter (en un contragolpe) → → → + ✕

Downward Chop ← + □
Forearm Chop ← + △
Triple Smash □ △ ✕ o ○
Rib Kick **(WS)** + ○
High Kick, Lowkick, Uppercut ○ ✕ △
Lifting Back Kick ↙ + ✕
Falling Ankle Kick, [patada atrás] ↙ + ○ ( ✕ )
P-K Combo △ ✕
P-lowkick combo △ ↓ + ✕
Double Smash △ ○
Lowkick, Uppercut ↓ ↓ o + ✕ △
RP punches, Jumping Kick □ o ↘ + □ △ ↗ + ✕
Two punches, lowkick, uppercut ↘ + □ △ ↓ + ✕ △
Uppercut + Punch ↘ + □ △
Head Ringer ↘ + ✕ ○
Flash Combo ↘ + ✕ □ △
Rapid Kick Combo ↘ + ✕ ✕ ✕ ( ✕ o ○ o □ o △ )
Swan Combo ↘ + ✕ △ ( ✕ o ↓ + ✕ o ○ o □ )
Hunting Kicks ↗ + ○ ✕ ○
Hunting Swan ↙ + □ △ **( ↑ ↑ para cancelar; imparable)**
Attack Reversal ← + □ + ○ o ← + △ + ✕
Tenstring Combo ( □ o ↘ + □ ) △ □ △ ✕ ✕ △ □ △ ○
Tenstring Combo ( □ o ↘ + □ ) △ □ △ ✕ ✕ △ □ ○ ✕
Tenstring Combo ( □ o ↘ + □ ) △ □ △ ○ ✕ ○ △ ○ ✕

---

**PAUL PHOENIX**

LLAVES Y PROYECCIONES

Shoulder Throw □ + ✕
Shoulder Popper △ + ○
Stomach Throw □ + ✕ + ←
Shoulder Ram → → + □ + △
Striking Shiho-Nage ↘ + □ + △
Ultimate Tackle ↙ + □ + △
Mounted Punches □ △ □ △ □
Ultimate Punishment ↓ + △ □ □ N + ○ □ □ + △
Ultimate Escape (si el oponente te ataca) □ + △

TÉCNICAS ESPECIALES

P-K Combo △ ✕
P-lowkick Combo △ ↓ + ✕
Double Jumpkick ↗ + ✕ ○
Somersault Kick → → + ○
Death Fist ↓ ↘ → + △
Tile Splitter **(WC)** + □
Tile Splitter, Death Fist **(WC)** + □ → + △
Falling Leaf Combo **(WC)** + ○ + △
Elbow Strike ↓ → + △
Stone Splitter **(WC)** + △
Tile-Splitter, Falling Leaf Combo **(WC)** + □ ○ △
Flash Elbow → → + △
Ducking Dash ↓ ↘ →
Elbow Strike, Death Fist ↓ ↘ + △ □
Elbow Strike, Lifting Leg Punch ↓ ↘ + △ △
Unblockable Death Fist ← + □ + △
Attack Reversal ← + □ + ✕ o ← + △ + ○


Tenstring Combo □ △ ✕ △ □ △ □ ○ △ □
Tenstring Combo □ △ ✕ □ ○ △ □ ○ △ □
Fivestring Combo □ △ ✕ □ △

---

**YOSHIMITSU**

LLAVES Y PROYECCIONES

Jawcrusher △ + ○
Flying Press □ + ✕
Missile Press ↓ ↙ ← + □ + △
Spinning Missile Press □ + ✕ o △ + ○

TÉCNICAS ESPECIALES

Punch-Kick Combo □ ✕
P-lowkick Combo □ ↓ + ✕
Lightning Kick[s] ✕ ( ○ )
Jumping Knee → → + ○
Flipping Stomp ↗ + ✕ + ○
Spiral Launch → → + ✕ + ○
Spiral Dive □ + △
Kangaroo Kick ✕ + ○
Spinning Hilt Strikes ← + □ ( □ **- 6 veces** )
Spinning Leg Sweeps ↙ + ✕ ( □ **- 5 veces** )
Falling Tree Kick → + ○
Spinning Fist Strikes ↙ + △
Spinning Sweep ↓ # ↘ + ✕
Teleport ← + ✕ + ○ ( □ **- 6 veces** )
Sit Down, Forward o Back to teleport **(WC)** + ✕ + ○
Kangaroo Kick ○ ~ ✕
High Kicks ○ ○ ○
Backfist (gira al oponente) → + △
Fake Suicide → → + □ + ○ **N**
Turning Suicide [imparable] → → + □ + ○
Standing Suicide [imparable] **(WC)** + □ + ○
Samurai Cutter [imparable] ↓ # ↙ ← + □
Helicopter Stomp [imparable] ↗ + □ + △ ↓
Shoulder Cut [imparable ↙ + □
Charging Shoulder Cut [imparable] ↙ + □ **N** ↙ + □
Sword Thrust [imparable] ← ← + □
Saw Blade [imparable] ← ← + □ **N** + □
Fivestring Combo ○ ○ △ △ □
Eightstring Combo □ △ □ ○ ○ □ ✕ + ○
Eightstring Combo ○ ○ △ △ ○ □ ✕ + ○
Tenstring Combo □ △ □ ○ ○ ○ □ □ □ □
Tenstring Combo □ △ □ ○ △ △ △ ○ □ □
Tenstring Combo ○ ○ △ △ ○ ○ □ □ □ □

## El próximo mes...

En *PlayStation Magazine* núm. 3 concluirá este exhaustivo informe de los secretos de *Tekken 2* e incluiremos los golpes y movimientos especiales de los personajes *Masters*.

Si quieres contribuir a esta sección dedicada a mostrar trucos y secretos de los juegos para PlayStation, mándanos tus hallazgos por correo electrónico a la dirección **trujillo@lix.intercom.es** o por carta a:

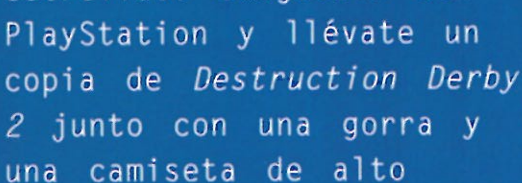
*PlayStation Magazine*
Avenida de Roma, 157, 9º. 08011 Barcelona

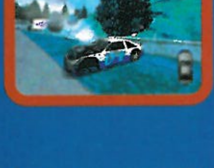
# PISA EL ACELERADOR CON PLAYSTATION Y GANA UNO DE LOS 10 SETS DE DESTRUCTION DERBY 2





Saca los cadáveres del maletero. Te restarían ese plus de velocidad tan precioso para hundir en el barro a tus rivales. ¡Más fuerte, más rápido! ¡Embístelos por detrás sin escrúpulos, no estás paseando a la muñeca en cochecito! A quién le importan unas cuantas vueltas de campana en 3-D, o una de esas colisiones que anticipan el día del Juicio Final. No hay vuelta de hoja: o te unes a las grandes estrellas... o te *estrellas*. Juégatela con PlayStation y llévate un copia de *Destruction Derby 2* junto con una gorra y una camiseta de alto impacto. Ahora cambia el volante por la plumilla, medita tus respuestas y envíanoslas antes del día 1 de marzo.







## El premio

Una copia de *Destruction Derby 2*, una gorra y una camiseta para cada uno de los diez ganadores.




## Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

## Las preguntas

a. ¿Cuáles son los 3 modos de juego?
b. ¿Cuántos coches compiten en cada carrera?

Envíanos las respuestas a: PlayStation Magazine
Aragón 182, 9º A 08011 Barcelona








Las pistas del CD de este mes se han convertido en un circuito improvisado en el que compiten nada menos que cuatro de los mejores títulos de la escudería Psygnosis/Sony.



[1] La cola de los misiles brilla en la distancia. [2] Sorpréndete con los gráficos suntuosamente realzados. [3] Siente cómo tiemblan tus rodillas mientras tu vehículo, uh, va muy, muy rápido. [4] Grita obscenidades cuando alcances a tu oponente. Sólo puede tratarse de *Wipeout 2097*.

# Wipeout 2097

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR: | Psygnosis/Sony |
| ■ GÉNERO: | Juego de carreras |
| ■ PROGRAMA: | Demo jugable |

Psygnosis es, sin duda, el creador de algunos de los mejores títulos para PlayStation. Este mes te traemos una muestra de la oferta de otoño de Psygnosis/Sony con *Wipeout 2097*, *Monster Trucks*, *Destruction Derby 2* y *Formula 1* (de nuevo).

El mes pasado, *Wipeout 2097* ocupó nuestra portada y después de un exhaustivo análisis, obtuvo nueve puntos. En esta nueva versión, los efectos visuales han sido pulidos y la jugabilidad adaptada de acuerdo con estas nuevas características. Las pistas son ligeramente más anchas y ahora si rozas los lados, no llegas a pararte como en el juego original.

Puedes correr en Gare D'Europa una de las dos pistas más difíciles (conocida como «Rapier Class»), ambientado en un mítico metro francés abandonado.

Se trata de una aventura violenta, donde la pericia con los frenos de aire puede inclinar la carrera a tu favor.

Además, algunos tramos del circuito están poco iluminados, con lo que un mínimo conocimiento del circuito contribuirá a una buena carrera.

Asegúrate de pasar por tantas flechas azules de velocidad y coger tantos potenciadores como sea posible en la carrera de dos vueltas. Por otro lado, el uso táctico de las armas es mucho más importante aquí que en el original. Comprueba las opciones en el menú. Puedes correr en el modo «Novice» o «Expert»; la diferencia está simplemente en la velocidad del juego. Las naves tienen un comportamiento diferente, así que te recomendamos que las pruebes todas.

■ Controles

- △ **Cambiar la perspectiva**
- □ **Desechar arma**
- ○ **Disparar**
- ✕ **Empujar**
- R1 **Freno derecho**
- L1 **Freno izquierdo**

**Apretar START y SELECT para volver al menú principal**

■ Características especiales

Piensa en más pistas, en circuitos secretos y en equipos diabólicos contra los que competir. Piensa en la ruidosa «melodía» de la cuenta atrás. Después de probar la opción de enlace serie, nunca volverás a ser el mismo. Te encuentras en *Wipeout 2097*.

■ Más información

El mes pasado puntuamos *Wipeout 2097* con un nueve sobre diez y le otorgamos la distinción StarPlayer.




## Monster Trucks

- EDITOR: Psygnosis/Sony
- GÉNERO: Juego de carreras
- PROGRAMA: Demo jugable

El equipo de programación que creó *Destruction Derby* da un paso hacia delante con *Monster Trucks*, una buena forma de iniciarse en la aceroflexia, un arte ideal para sublimar nuestras pulsiones. Un buen día, los del otro lado del charco tuvieron la idea de quitar las ruedas homologadas de sus coches y reemplazarlas por unas *gomas* enormes. Con estos increíbles neumáticos, los vehículos ganan en suspensión y, además, van la mar de bien cuando te apetece aplastar toda una hilera de coches. ¿Por qué? Pues porque pueden.

Sin embargo, tú no aplastas. Llegas a botar sobre un terreno ondulante mientras gritas «Vuelve el Hombreee» en la prueba de resistencia. El juego es tranquilo en una primera etapa, así que no encontrarás muy difícil adaptarte a su funcionamiento. Simplemente avanza dando sacudidas, y descubre lo intrincado de la mecánica mientras corres por las colinas a gran velocidad

- Controles
- SELECT Cambiar perspectiva
- ✕ Acelerador
- ▢ Freno



[1] Causar estragos dentro de un camión es, francamente, mucho peor.
[2] Y si no te gustan las colisiones, puedes optar por un circuito a través.



[1] Destrucción, derbys, mucho de lo mismo, sólo que mejor. Estamos hablando de *Destruction Derby 2*.

## Destruction Derby 2

- EDITOR: Psygnosis
- GÉNERO: Juego de carreras
- PROGRAMA: Demo no interactiva

El juego original, *Destruction Derby*, fue uno de los títulos más vendidos en Europa durante el pasado año. En casi todas partes obtuvo puntuaciones del 95 por ciento eran frecuentes, aunque en realidad no era tan fantástico.

Desde entonces, Psygnosis ha tenido en cuenta las críticas y ha solucionado algunos problemas, y el énfasis de *Destruction Derby 2* está ahora en la carrera. Las pistas son más largas y anchas, con cuestas y curvas de peralte, y ahora incluso podrás acabar las dando vueltas violentamente. Así que... Espera al Semáforo.

## Formula One

- EDITOR: Psygnosis
- GÉNERO: Juego de carreras
- PROGRAMA: Demo no interactiva

Para los que no pudieron adquirir *PSM1*, incluimos por segunda vez la demo de *Formula One*. Ya que estamos haciendo un «especial» de Psygnosis/Sony, no estaría nada bien dejar a un lado F1. Y es justo que ofrezcamos a aquellos que se lo perdieron el mes pasado la oportunidad de conducir a la velocidad del huracán. Aquí está: el circuito Nurburgrind de Alemania, tres vueltas, el piloto que quieras, el modo Arcade en Easy, el modo Grand Prix en Medium. Una buena demostración, creemos que te gustará.

En Arcade, puedes conducir con descuido, el control no es distinto del de *Ridge Racer*. Pero en el Grand Prix, si no tienes cuidado, puede que te encuentres





[1] Es tan real, que incluso te despiden al final de la temporada.
[2] Escoge la vista desde la cabina para darle más realismo.

- Controles
- ✕ Accelerador
- ▢ Freno
- L R Cambiar perspectiva
- Apretar SELECT para otras perspectivas

**Características adicionales**
Todos los equipos, todos los circuitos. Básicamente, todo.

**Más información**
Ocho sobre diez en el análisis especial publicado en este mismo número de PSM (página 49)







[1] Schumacher hace chirriar los neumáticos en un intento de quedar el primero. [2] Mmmm... Ferrari. [3] Brillante carrera.

Sorprendente resultado de las primeras pruebas MMX

# BYTE

ESPAÑA

FEBRERO 1997 • N 26 • 900 ptas

- Microsoft Office 97
- 4 Unidades CD-ROM 12x
- 13 Tarjetas gráficas aceleradoras
- 5 Programas de presentaciones

Número de febrero ya a la venta

ALMACENES DE DATOS

MARCAS AL AGUA DIGITALES

NUEVAS TÉCNICAS PARA CBT

## SU CORREO ELECTRÓNICO...

## ¡ESTÁ OBSOLETO!

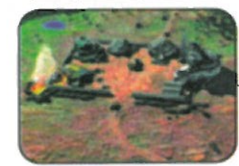
CD gratuito con versiones de evaluación de:

Extreme 3D • Fontographer • FreeHand 5.0 • Backstage

Authorware 3.5 • Director 5.0 • xRes •Action 3.0 • WinFrame

# GAMEover

El mes de **marzo**, PlayStation Magazine se pondrá a toda máquina con análisis preliminares de ***MechWarrior 2*** y ***Jonah Lomu Rugby*** y el veredicto final sobre ***Command & Conquer***, ***Iron & Blood*** y ***Monster Trucks***. La velocidad de ***Porsche Challenge*** competirá con la de ***Cool Boarders*** en la sección PrePlay, mientras que los **afables** protagonistas de ***Reloaded*** la tomarán con los deportistas de ***FIFA'97*** en nuestras páginas de PlayTest.













## El próximo mes

Lo más destacado de nuestro siguiente CD será la demo jugable exclusiva de *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* que Mindscape ha elaborado especialmente para PlayStation Magazine. No la encontraréis en ninguna otra parte, así que los fans de este juego de estrategia y magia no deberían perdérsela. El disco 3 también incluirá demos jugables de *Victory Boxing*, que ha recibido nuestra distinción StarPlayer, además de *Onside Soccer* y *Disruptor*. Suena demasiado bien para ser verdad.



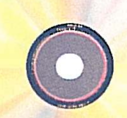
# PC FORMAT

## ¡NÚMERO 4 YA A LA VENTA!

ediciones zinco Multimedia

## 2 CD-ROM DE REGALO

- 1 CD Utilidades, demos y shareware
- 1 Juego completo






- **JUGAR VÍA INTERNET**
  Todo sobre la última revolución de los juegos de ordenador
- **AULA DIGITAL**
  Manipulación de fotografías con PaintShop Pro
- **COMPARATIVOS**
  7 Cámaras digitales y 5 Programas de autoedición
- **JUEGOS**
  Análisis de Microsoft Flight Simulator para Windows 95, Toonstruck y 10 juegos más
- Cómo llegar al final de... **Broken Sword**




## ¡LA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO PC MÁS VENDIDA DEL MUNDO!


PlayStation Magazine 2
Soul Edge (Namco)